

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公表特許公報 (A)

(11) 特許出願公表番号

特表2000-510352

(P2000-510352A)

(43) 公表日 平成12年8月15日 (2000.8.15)

(51) Int.Cl.⁷

A 6 3 F 13/00

識別記号

F I

A 6 3 F 9/22

テーマコード (参考)

M

X

審査請求 未請求 予備審査請求 有 (全 88 頁)

(21) 出願番号 特願平9-526260
(86) (22) 出願日 平成9年1月17日 (1997.1.17)
(85) 翻訳文提出日 平成10年7月21日 (1998.7.21)
(86) 国際出願番号 PCT/US97/00872
(87) 国際公開番号 WO97/26061
(87) 国際公開日 平成9年7月24日 (1997.7.24)
(31) 優先権主張番号 60/010,361
(32) 優先日 平成8年1月19日 (1996.1.19)
(33) 優先権主張国 米国 (US)
(31) 優先権主張番号 60/010,703
(32) 優先日 平成8年1月26日 (1996.1.26)
(33) 優先権主張国 米国 (US)

(71) 出願人 ゴールドバーグ、シェルダン フランシス
アメリカ合衆国 89014 ネバダ州 ヘン
ダーソン イースト セリーン 3360
(71) 出願人 バン アントワープ、ジョン
アメリカ合衆国 20774 メリーランド州
スプリングデール ホバート ストリー
ト 9309
(72) 発明者 ゴールドバーグ、シェルダン フランシス
アメリカ合衆国 89014 ネバダ州 ヘン
ダーソン イースト セリーン 3360
(74) 代理人 弁理士 恩田 博宜

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ネットワークゲームシステム

(57) 【要約】

ブラックジャック、ポーカー、クラップス、ルーレット、バカラ及びパイゴウのようなゲームプレイングを自動化するための方法 (図4A~4E) 又は装置 (図1~3、6A~6B、及び8A~8B) において、プレイヤは連続的に及び非同期的にプレーすることができ、プレイヤと広告者の間で広告対象品目に関連する情報を交換することができる方法又は装置。1つのゲームの各々のインスタンスは、その他の現行のゲームインスタンスすべてに比べ唯一のものである。ゲームは、マニュアルディーラを必要とせず、低コストのゲームステーション (18) を用いてゲーム施設内で又はインターネット (324) 上で又は、ゲームコントローラ (14) が、ネットワークノード (318) でプレイヤと交信する対話型ケーブルテレビネットワークによってプレーできる。ゲーム中、広告が、プレーヤの個人情報を所望の人口統計学的プロフィール (28) と比較することによって、選択的に提供される。広告に対するプレイヤの応答は、広告の有効性を評価するため、及び製品のテストマーケティング、広告のために用いられ、広告費を節減さ

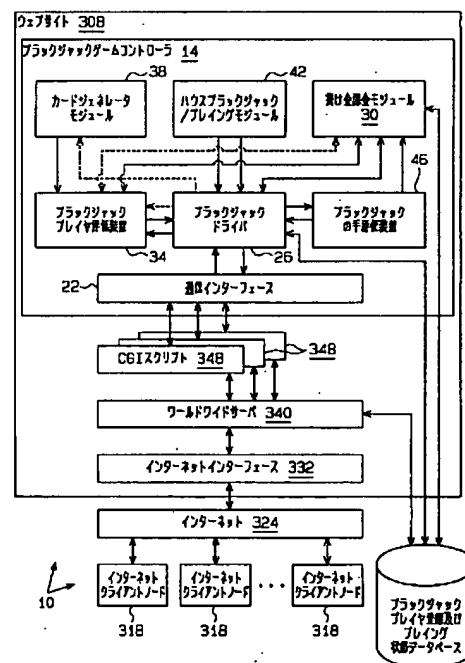


Fig. 3

【特許請求の範囲】

1. ブラックジャックをプレーする方法は、

ブラックジャックをプレーするため特定の順序をもつ電子カード表現の順序付けされたコレクションを生成する段階と、順序づけされたコレクションの各々の前記カード表現が、このカード表現の特定の順序に従ってブラックジャックゲーム内で配られるのに適格なものであることと；

第1のブラックジャックゲームを第1のプレイヤとディーラモジュールとの間でプレイする第1のプレー段階と、前記ディーラモジュールには、この第1のブラックジャックゲームをプレーするため前記順序付けされたコレクションからカード表現の第1のシーケンスが配られることと；

第2のプレイヤと前記ディーラモジュールとの間で第2のブラックジャックゲームをプレイする第2のプレー段階と、前記第1のブラックジャックゲームと第2のゲームとは時間的に重複しており、前記ディーラモジュールには、前記第2のブラックジャックカードゲームをプレーするための前記順序づけされたコレクションからのカード表現の第2のシーケンスが配られることとを備え、

前記第1及び第2のシーケンスが、それぞれのシーケンス内の最初のカード表現について、少なくとも異なるカード表現を有している。

2. 前記ディーラモジュールがインターネットウェブサイト常驻し、前記第1及び第2のプレイヤは、前記ウェブサイトアクセスするため異なるインターネットノードを用いて前記ディーラモジュールとブラックジャックをプレーする、請求項1に記載の方法。

3. 前記第1のブラックジャックゲームにおいて第1のプレイヤに配られた前記カード表現は、前記第1のゲームで前記ディーラモジュールに配られた前記第1のシーケンスからのカード表現と共に、前記順序付けされたコレクション内に

散在している、請求項1に記載の方法。

4. 前記第2のブラックジャックゲーム内で第2のプレイヤに配られたカード表現が、前記第1のシーケンスからのカード表現と共に前記順序付けされたコレクション内に散在している、請求項1に記載の方法。

5. 第1のプレイヤに対して配られた前記順序付けされたコレクションからの前記カード表現は、前記第2のプレイヤによってはプレーされない、請求項1に記載の方法。

6. 前記第1及び第2のシーケンスが同一のカード表現をもつ確率は、実質的に偶然に等しい、請求項1に記載の方法。

7. 前記第1のプレー段階は、前記第2のプレー段階に先立って、カード表現に対する前記第1のプレイヤによる複数の要求をがむ、請求項1に記載の方法。

8. 前記生成段階は、カード表現が配られた時点で、順序付けされたコレクションの実質的に無作為の異なるカード表現を出力することを含む、請求項1に記載の方法。

9. 前記生成段階は、予め定められた時間間隔の後、プレーに適格なカード表現として、順序付けされたコレクションの前記カード表現のうちの次のカード表現を提供することを含む、請求項1に記載の方法。

10. 前記予め定められた時間間隔が2秒未満である、請求項9に記載の方法。

11. 電子的にブラックジャックをプレーする方法は、

ブラックジャックをプレーするため特定の順序をもつカード表現のコレクションを生成する段階と、このコレクションの各々の前記カード表現が、前記コレクション内のカード表現の前記特定の順序に従ってブラックジャックゲームでプレーするのに適格なものであることと；

第1のプレイヤとディーラモジュールとの間で第1のブラックジャックゲームをプレーする第1のプレイ段階と、前記カード表現は、前記特定の順序に従って前記コレクションから配られ、第1のプレイヤには前記コレクションからのカード表現の第1のシーケンスが配られることと；

第2のプレイヤとディーラモジュールとの間で第2のブラックジャックゲームをプレーする第2のプレイ段階と、前記第1及び第2のブラックジャックゲームが重複し、前記第2のブラックジャックゲームのための前記カード表現が前記特定の順序に従って前記コレクションから配られ、第2のプレイヤが前記コレクシ

ョンからのカード表現の第2のシーケンスを受理することとを備え、

前記第1のシーケンスを用いた前記第1のプレイヤによる1回又は複数回のプレーの初期シリーズについて、前記第2のプレイヤもまた前記第2のシーケンスを用いて1回又は複数回の同一のプレーの前記初期シリーズをプレーする時、前記第1及び第2のプレイヤによる対応する同一のプレーについて、これらのプレイヤの対応するカード表現の手が同一である。

12. 前記第1及び第2のプレイヤが同じブラックジャックトーナメントでプレーしている、請求項11に記載の方法。

13. 第1のプレイヤとプレーしている時のディーラモジュールのカードの手と、第2のプレイヤとプレーしている時のディーラモジュールのカードの手が、前記初期プレーシリーズの各々のプレーについて同一である、請求項11に記載の方法。

14. 前記第1のプレー段階は、第1のプレイヤを識別するためカード読取り装置で識別カードを読取ることを含む、請求項11に記載の方法。

15. 前記第2のプレイヤも最初に前記初期シリーズをプレーしていると仮定すると、1つ又は複数の同一プレーの前記初期シリーズの各プレーについて、第1のプレイヤとプレーしている時のディーラモジュールのカードの手は、第2のプレイヤとプレーしている時のディーラモジュールの対応するカードの手と同一である、請求項11に記載の方法。

16. 前記第1及び第2のプレイヤの異なるカードの手は、前記第1及び第2のプレイヤによる異なるプレーの結果である、請求項11に記載の方法。

17. 前記第1のプレー段階がカジノ内で行なわれる、請求項11に記載の方法。

18. カードゲームをプレーする方法は、

前記カードゲームをプレーするため、特定の順序をもつカード表現の順序付けされたコレクションを生成する段階と、順序付けされたコレクションの各々のカード表現が、このコレクション内のカード表現の前記特定の順序に応じて前記カードゲームの1ゲーム内のプレーのために適格なものであることと；

前記カードゲームの第1のゲーム内の第1のプレイヤによる、前記順序付けされたコレクションの適格なカード表現から経時的に選択された1つ又は複数のカード表現の第1のシーケンスをプレーする第1のプレイ段階と；

前記カードゲームの第2のゲーム内の第2のプレイヤによる、前記順序付けされたコレクションの適格なカード表現から経時的に選択された1つ又は複数のカード表現の第2のシーケンスをプレーする第2の段階と、前記第1及び第2のシ

ーケンスのためのカード表現の選択が、時間的に重複していることと；

第1のプレイヤによる、前記第1のシーケンスのすべてのカード表現が選択される前に前記第1のゲームのためのカード表現の選択を停止する段階と；

第2のプレイヤによる、前記停止段階の後に前記第2のゲームのためのカード表現の選択を続行する段階と；

第2のプレイヤによる、前記第2のゲームを終結させる段階と；

第1のプレイヤによる、前記カードゲームの第3のゲームを第3のプレイヤが開始する間、前記第1のゲームをひきつづきプレーする段階と、前記順序づけされたコレクションの適格な表現から経時的に選択された単数又は複数のカード表現の第3のシーケンスが第2のプレイヤによってプレーされ、前記第1及び第3のシーケンスのためのカード表現についての選択が時間的に重複していることとを備える。

19. 順序づけされたコレクションのうちの1つのカード表現が

- (a) 前記第1のプレイヤ及び第2のプレイヤのうちの多くとも一方、及び
- (b) そのカード表現が適格である予め定められた時間中における各プレイ

ヤ、
のうちの1名によって適格なカード表現として選択され得る、請求項18に記載の方法。

20. 前記各所定時間が2秒未満である、請求項19に記載の方法。

21. 前記第1のシーケンスの第1のカード表現について、前記第2のシーケンス内に対応する同一の第2のカード表現が存在し、第1のカード表現及び対応する第2のカード表現は、前記順序づけされたコレクションの同じ適格なカード

表現から得られる、請求項 18 に記載の方法。

22. 前記カードゲームがブラックジャックである、請求項 18 に記載の方法。

23. 第 1 のプレイヤー及び第 2 のプレイヤーに対して、そのそれぞれのブラックジャックカードの手についての同じカード表現が提供された時点で、第 1 のプレイヤーによるスタンドという要求及び第 2 のプレイヤーによるヒットという要求を受理する段階をさらに含む、請求項 22 に記載の方法。

24. 前記各第 1 及び第 2 のゲーム中においてディーラのブラックジャックの手をプレーする段階をさらに含む、前記第 1 のゲーム内で第 1 のプレイヤーに対し前記順序づけされたコレクションの適格なカード表現が配られ、前記第 2 のゲーム内ではディーラのブラックジャックの手に対しこれが配られる、請求項 22 に記載の方法。

25. 前記特定の順序は、前記順序づけされたコレクションのカード表現が生成される順序である、請求項 18 に記載の方法。

26. 前記各第 1 及び第 2 のゲームは、これらのゲームのうちのもう一方がプレーされていない場合と同じ効果を伴ってプレーされるように、前記各第 1 及び第 2 のゲームの状態を維持する段階をさらに含む、請求項 18 に記載の方法。

27. 前記コレクションを生成するためのサイトが、前記第 1 及び第 2 のプレイヤーのうちの少なくとも一方から遠く離れて位置設定されている、請求項 18 に記載の方法。

28. 前記コレクションを生成するためのモジュールと前記第 1 のゲームをプレーする前記第 1 のプレイヤーとの間で電子的にカードゲーム情報を通信する段階をさらに含む、請求項 18 に記載の方法。

29. 前記生成段階はさらに、前記順序づけされたコレクションのために実質的に無作為のカードを反復的に提供することを含み、前記実質的に無作為な各カードは、対応する予め定められた時間プレーするために適格なものである、請求項 18 に記載の方法。

30. 前記第1のゲームを開始する前に第1のプレイヤーのためプレイヤー識別入力デバイスからのプレイヤーのIDの符号化を受信する段階をさらに含んでいる、請求項18に記載の方法。

31. 前記第1のプレイヤーが前記第1のゲームの速度の変更を望む場合に前記第1のプレイヤーからの入力を受諾するための時限を変更する段階をさらに含んでいる、請求項18に記載の方法。

32. 前記第1のプレイヤーから受信した要求について前記第1のプレイヤーに対し肯定応答を提供する段階をさらに含み、前記要求は(a)前記順序づけされたコレクションのうちの新しいカード表現に対する要求、(b)賭けを行なうための要求、及び(c)前記カードゲームのその他のプレイヤーと比較しての前記第1のプレイヤーのランキングに関する情報に対する要求のうちの1つを含む、請求項18に記載の方法。

33. 前記第1のプレー段階は、前記第1のプレイヤーによる、前記順序づけされたコレクションからの1つのカード表現に対する要求を入力する段階を含み、前記要求が予め定められた電子信号プロトコル内で伝送される、請求項18に記載の方法。

34. 前記第1のプレー段階は、前記第1のゲームの現構成を記憶する段階を

含み、この現構成は、前記第1のプレイヤーによる前記順序づけされたコレクションからのカード表現に対する各要求と共に提供されるプレイヤー識別データを用いてアクセス可能である、請求項18に記載の方法。

35. 前記第1のプレー段階は、前記第1のプレイヤーによる賭け金が受諾可能であるかを決定する段階を含む、請求項18に記載の方法。

36. 前記第1及び第2のプレイヤーの各々について、プレイヤーにより行なわれるプレーに応答する敵手のプレーを決定する段階、及び

敵手のプレーの表現をプレイヤーに伝送する段階、
を反復的に実行することをさらに含む、請求項18に記載の方法。

37. 前記敵手のプレーがディーラのプレーである、請求項36に記載の方法

38. 前記敵手のプレーが手動による介入なく決定される、請求項36に記載の方法。

39. 前記伝送段階は、プレイヤに対する提示のための広告プレゼンテーションと敵手のプレーとの前記表現を組み合わせる段階を含む、請求項36に記載の方法。

40. 前記組合せ段階は、広告プレゼンテーションのスポンサからの所望の人口統計学的プロフィールとプレイヤにより供給された個人情報とを比較することにより広告プレゼンテーションを提供することを含む、請求項39に記載の方法。

41. 前記個人情報は、氏名、住所、Eメールアドレス、年齢、性別、財政状態、居住地、婚姻状態、教育レベル、余暇の量、個人的嗜好及び個人的習慣のう

ちの1つ又は複数のものを含む、請求項40に記載の方法。

42. 前記組合せ段階は、前記第1のプレイヤについてのユーザプロフィールが前記第2のプレイヤと異なる場合に、前記第1のプレイヤのための第1の広告プレゼンテーションと、前記第2のプレイヤのための異なる第2の広告プレゼンテーションとを決定することを含む、請求項39に記載の方法。

43. ゲーム情報を分配するためのサイトと前記第1のプレイヤとの間で、前記カードゲームに関連するゲーム情報を通信する段階をさらに含む；

前記通信段階が、インターネット伝送及びケーブルテレビ伝送のうちの一方を用いて実行される、請求項18に記載の方法。

44. 一人又は複数のユーザのうちの各々とネットワーク上でゲームをプレイしながら対話型広告を提供するための方法は、

一人又は複数のユーザの各々について、以下の(A1)から(A5)のサブステップを実行する段階と、

(A1) 前記ネットワーク上のネットワークサイトで開始されたゲームをプレイすることを望んでいるユーザに関する第1の量のユーザ情報を獲得する段階；

(A2) ユーザに提示するため複数の広告プレゼンテーションのうちの1

つ又は複数の広告プレゼンテーションとユーザとを整合させる段階であって、前記第1の量のユーザ情報がユーザとの前記1つ又は複数の広告プレゼンテーションの整合のために用いられる；

(A3) ネットワークを用いてユーザがプレーするようゲームの第1のインスタンスを開始する段階；

(A4) ゲームの第1のインスタンスのプレー中に、ユーザに対し整合する広告プレゼンテーションのうちの前記1つ又は複数のものを伝送する段階であ

って、連続するユーザプレーの大部分について、ユーザに対する前記整合する1つ又は複数の広告プレゼンテーションのうちの1つの介入伝送が存在する；

(A5) 前記ネットワークサイトに対して、前記整合する1つ又は複数の広告プレゼンテーションのうちの少なくとも1つに対するユーザによる1つ又は複数の応答に関するデータを送る段階；

一人又は複数のユーザの各々について、前記整合する1つ又は複数の広告プレゼンテーションに対するユーザによる前記応答に係る前記データを記憶する段階と；

前記複数の広告プレゼンテーションのうちの第1の広告プレゼンテーションを有する第1の広告者に対して補足情報を供給する段階とを備え、この補足情報は前記第1の広告プレゼンテーションの感知された効能に係るものであり、この補足情報は前記応答に係る前記記憶されたデータを用いて決定される。

45. (a) 前記補足広告が第1の広告プレゼンテーションに係るものである時、(b) 前記第1の広告プレゼンテーションが第1のユーザに対して伝送された時及び(c) 第1のユーザが送信段階(A5)において第1の広告プレゼンテーションに対し好意的応答を送ることによって応答する時、一人又は複数のユーザのうちの第1のユーザに対して補足広告を提供する段階をさらに含む、請求項44に記載の方法。

46. 前記補足広告は、製品サンプル、値引き、試用申込、第1の広告プレゼンテーション内で提示された製品の購入、第1の広告プレゼンテーション内で提示されたサービスの購入、懸賞、及びボーナスに関連する情報のうちの1つを含

む、請求項45に記載の方法。

47. 前記第1の広告プレゼンテーションに対する好意的応答は、(a)第1のユーザによる前記補足広告に対する要求及び(b)アンケートに対する第1の

ユーザによる応答のうちの1つに関連する情報を含む、請求項45に記載の方法

48. 前記供給段階は、第1のユーザに対して前記補足情報として、ユーザによる前記1つ又は複数の応答を提供するため第1のユーザに対する補償に関する情報を提供することを含む、請求項45に記載の方法。

49. 前記第1の広告プレゼンテーションの感知された効力は、(a)第1の広告プレゼンテーションが表示されるユーザの数の測定値、(b)ユーザに対して第1の広告プレゼンテーションが表示される回数の測定値、及び(c)第1の広告プレゼンテーションに対するユーザによる好意的な応答の数の測定値のうちの1つ又は複数の測定値を含み、前記1つ又は複数の測定値が第1の広告者に提供される、請求項44に記載の方法。

50. 前記ネットワークが、インターネットネットワーク及び対話型ケーブルテレビネットワークのうちの1つと重複している、請求項44に記載の方法。

51. 前記ネットワークは、前記ネットワークサイトとしてインターネットウェブサイトを含む、請求項44に記載の方法。

52. 前記獲得段階は、前記インターネットウェブサイトで登録することを含む、請求項51に記載の方法。

53. 前記登録段階は、ネットワークを通して一人又は複数のユーザのうちの第1のユーザのための登録情報を伝送することを含む、請求項52に記載の方法

54. 前記第1の広告プレゼンテーションは、一人又は複数のユーザのための製品及びサービスの1つに関する情報を含む、請求項44に記載の方法。

55. 前記供給段階は、前記第1の広告者に対し前記補足情報としてフィードバック情報を提供することを含み、このフィードバック情報は、前記第1の広告

プレゼンテーションに対する一人又は複数のユーザによる応答に係る前記データを用いて得られる、請求項 4 4 に記載の方法。

5 6. 前記提供段階は、前記一人又は複数のユーザに対して前記第 1 の広告プレゼンテーションが提示される回数を決定すること及び前記第 1 の広告プレゼンテーションが表示される異なるユーザの数を決定することのうちの 1 つを含む、請求項 5 5 に記載の方法。

5 7. 前記提供段階は、前記第 1 の広告プレゼンテーションに係る付加的情報のため、一人又は複数のユーザが前記第 1 の広告プレゼンテーションにアクセスする回数を決定することを含む、請求項 5 5 に記載の方法。

5 8. 前記提供段階は、

(a) 前記第 2 の広告プレゼンテーションの効力と比べての前記第 1 の広告プレゼンテーションの効力を決定するため前記第 1 の広告プレゼンテーションに対する一人又は複数のユーザの目的とする第 1 の測定値と前記広告プレゼンテーションのうちの第 2 の広告プレゼンテーションに対する一人又は複数のユーザの目的とする第 2 の測定値を比較する段階；

(b) 前記第 1 の広告プレゼンテーションに応答するユーザの特徴づけを決定する段階；及び

(c) 前記第 1 の広告プレゼンテーションについての測定値を決定する段階であって、この測定値は、第 1 の広告プレゼンテーションが一人又は複数のユーザに表示される時間的長さであるような段階；
のうちの 1 つを含む、請求項 5 5 に記載の方法。

5 9. 前記供給段階は、第 1 のユーザによる前記応答に係る前記データを用いて、一人又は複数のユーザのうちの第 1 のユーザと 1 つ又は複数の広告プレゼンテーションを整合させるため前記整合段階を反復することを含む、請求項 4 4 に記載の方法。

6 0. 前記反復段階は、第 1 のユーザに対し前記第 1 の広告プレゼンテーションを伝達するのを停止すること及び第 1 のユーザに対し前記複数の広告プレゼンテーションのうちの特定のカテゴリの広告項目を伝達するのを停止することのう

ちの一方を含む、請求項 5 9 に記載の方法。

6 1. 前記特定のカテゴリは、スポーツ関係の広告、食品関係の広告、エクササイズ関係の広告、保険関係の広告、政治広告、及び地理関係の広告を含む、請求項 5 8 に記載の方法。

6 2. 前記反復段階は、前記複数の広告プレゼンテーションのうちの異なる広告プレゼンテーションを第 1 のユーザに対し伝送することを含む、請求項 5 9 に記載の方法。

6 3. ユーザによる前記 1 つ又は複数の応答は、アンケートの少なくとも 1 つの質問に対する答えを含む、請求項 4 4 に記載の方法。

6 4. 前記獲得段階は、ユーザに関係する、氏名、住所、E メールアドレス、年齢、財政状態、教育レベル、婚姻状態、所帯の規模、子供の数及び性別といったような情報のうちのいくつかを要求することを含む、請求項 4 4 に記載の方法。

6 5. 前記整合段階 (A 2) は、前記伝送段階 (A 4) の中でユーザに対し伝

送されるべき前記整合する 1 つ又は複数の広告プレゼンテーションを決定するため、人口統計学的プロフィールと少なくとも前記登録情報を比較することを含む、請求項 4 4 に記載の方法。

6 6. 前記開始段階 (A 3) は、ブラックジャック、クラップス、ルーレット、ポーカー、バカラ及びパイゴウのうちの 1 つをプレーする選択をユーザに提供することを含む、請求項 4 4 に記載の方法。

6 7. 前記開始段階 (A 3) は、実質的にユーザの選択した時刻に、ゲームの前記第 1 のインスタンスをプレーすることを含む、請求項 4 4 に記載の方法。

6 8. ゲームの前記第 1 のインスタンスをプレーするため特定の順序をもつカード表現の順序づけされたコレクションを生成する段階と、順序づけされたコレクションの前記カード表現が特定の順序に従って配られるのに適格であることと

；
第 1 のユーザによるゲームの前記第 1 のインスタンスをプレーする時前記順序づけされたコレクションの適格なカード表現の中から経時的に選択された 1 つ又

は複数のカード表現の第1のシーケンスを、一人又は複数のユーザのうちの第1のユーザが要求する第1の段階と、前記第1のシーケンスが前記特定の順序で順序づけされていることとをさらに含む、請求項44に記載の方法。

69. ゲームの前記第2のインスタンスをプレーするため前記一人又は複数のユーザのうちの第2のユーザでゲームの第2のインスタンスを初期化する段階と；

前記第2のインスタンスをプレーするため前記順序づけされたコレクションの適格なカード表現の中から経時的に要求された1つ又は複数のカード表現の第2のシーケンスを第2のユーザが要求する第2の段階と、前記第2のシーケンスが

前記特定の順序によって順序づけされ、前記第1及び第2の要求段階が重複していることと；

前記第1のユーザによる、前記第1のインスタンスのためのカード表現を要求するのを停止する段階と；

前記第2のユーザによる、前記停止段階の後に前記第2のインスタンスのためのカード表現を要求するのを続行する段階と、

前記第2のユーザによる、前記第2のインスタンスを終結させる段階と；

前記第1のユーザによる、前記第2のユーザが前記ゲームの第3のインスタンスを開始する間、前記第1のインスタンスのプレーをひきつづき続行する段階と、前記順序づけされたコレクションの適格な表現の中から経時的に要求された1つ又は複数のカード表示の第3のシーケンスが前記第2のプレイヤによりプレーされ、前記第1及び第3のシーケンスに対する要求が時間的に重複していることとをさらに含む、請求項68に記載の方法。

70. 前記各第1及び第2のインスタンスが、これらのインスタンスのうちのもう一方がプレーされていなかった場合と同じ効果を伴ってプレーされるような形で、ゲームの前記各第1及び第2のインスタンスの状態を維持する段階をさらに含む、請求項69に記載の方法。

71. 前記伝送段階(A4)は、前記順序づけされたコレクションからの1つのカード表現と前記整合する1つ又は複数の広告プレゼンテーションのうちの1

つの広告プレゼンテーションを伝送することを含む、請求項 68 に記載の方法。

72. 前記記憶段階は、前記第 1 の広告プレゼンテーションが、一人又は複数のユーザのうちの第 1 のユーザに提示されたか否か、及び前記第 1 の広告プレゼンテーションが第 1 のユーザに提示された時刻のうち的一方に係るデータを保持することを含む、請求項 44 に記載の方法。

73. 前記第 1 の広告プレゼンテーションは、前記第 1 の広告プレゼンテーションに関連する製品及びサービスのうちの 1 つについての付加的情報に対するハイパーリンクを含む、請求項 44 に記載の方法。

74. 前記記憶段階は、前記一人又は複数のユーザがハイパーリンクをアクセスする合計回数についての情報を保持することを含む、請求項 73 に記載の方法。

75. 前記供給段階は、

(a) 一人又は複数のユーザに対して前記第 1 の広告プレゼンテーションを提示するコスト、及び

(b) 前記第 1 の広告プレゼンテーションを、一人又は複数のユーザに提示するのを中断すべきか否か、のうちの少なくとも 1 つを決定することを含む、請求項 44 に記載の方法。

76. (a) 第 1 の広告プレゼンテーションが提示される一人又は複数のユーザの数、(b) 一人又は複数のユーザにより要求される販促活動の数、及び (c) ネットワークサイトとのネットワークユーザの通信の数、のうちの少なくとも 1 つにより第 1 の広告者に料金請求する段階をさらに含む、請求項 44 に記載の方法。

77. ネットワーク上でゲームをプレーする間に広告を提供するための装置には、

人口統計学的プロフィールと対応する広告をネットワークを介して提示するため、一人又は複数の将来の各ユーザを描写している 1 つ又は複数の人口統計学的プロフィールを記憶するための広告者リポジトリと；

一人又は複数のユーザの各々について、ユーザを描写する 1 つ又は複数の対応

するユーザデータ項目を記憶するためのユーザデータリポジトリと；

一人又は複数のユーザの各々について、ユーザのためのネットワークの対応ノードにおいてユーザに提示するため１つ又は複数の広告を決定するためのセレクト手段と、ユーザのための前記１つ又は複数の対応するユーザデータ項目がこのセレクト手段によって使用され、前記広告のうちの少なくとも１つが、応答有効化広告に対するユーザによる応答を有効化するための応答有効化広告であることと；

一人又は複数のユーザの各々と共にネットワークを介して対応するゲームをプレーするためのゲームプレイエンジンと、

一人又は複数のユーザの各々について及び対応するゲーム内のユーザによる大部分のプレーについて、ユーザに対してゲームプレイエンジンによる介入ネットワーク応答が存在することと、

一人又は複数のユーザの各々について、前記セレクト手段に対し、前記応答有効化広告に対するユーザによる答えに関連する対応する付加的ユーザデータ項目を供給する手段であって、この付加的ユーザデータ項目はユーザに対し提示すべき次に続く広告を決定するためのものであるような手段とを備える。

78. 一人又は複数のユーザの各々について、そのユーザのため前記対応するユーザデータ項目及び前記対応する付加的ユーザデータ項目が、ユーザデータリポジトリ内のそのユーザのためのユーザプロフィールの中に含まれている、請求項77に記載の装置。

79. 前記ネットワークがインターネット接続及び対話型ケーブルテレビ接続のうちの１つを使用する、請求項77に記載の装置。

80. 前記応答有効化広告は、ユーザのうちの１人のための１つ又は複数の質問を含む、請求項77に記載の装置。

81. ユーザのうちの少なくとも第１のユーザについて、第１のユーザのための前記対応するユーザデータ項目が、(a) 第１のユーザによるハイパーリンクの起動の検出、(b) １つの質問に対する第１のユーザによる応答の評価及び(c) 広告の１つが第１のユーザに見える時間的長さの決定、のうちの１つを用い

て決定される、請求項 7 7 に記載の装置。

8 2. 前記広告のうちの 1 つが、製品及びサービスの販促活動の 1 つに対するアクセスを提供する、請求項 7 7 に記載の装置。

8 3. 一人又は複数のユーザのうちの第 1 のユーザに対して組合せ型応答を提供するためゲームプレイエンジンによる前記介入応答の 1 つと 1 つ又は複数の広告のうちの 1 つを組み合わせるための手段；及び

第 1 のユーザとの対応するゲームのプレー中に第 1 のユーザに対する提示のための前記組合せ型応答を、ネットワークを通して伝送するための手段をさらに含む、請求項 7 7 に記載の装置。

8 4. 前記組合せ手段は、ハイパーテキストマークアップ言語で前記組合せ型応答のうちの 1 つを特定するための手段を含む、請求項 8 3 に記載の装置。

8 5. 前記伝送手段は、ネットワークにアクセスするためのワールドワイドウェブサーバを含む、請求項 8 3 に記載の装置。

8 6. 前記ユーザのうちの 1 人のための前記 1 つ又は複数のデータ項目は、年齢、性別、財政状態、居住地、教育、婚姻状態、余暇の見積り時間数、個人的嗜好及び習慣、所帯の規模、子供の数及びユーザネットワークの対話の類別に関するユーザ情報を含む、請求項 7 7 に記載の装置。

8 7. 前記人口統計学的プロフィールのうちの少なくとも 1 つは、年齢、性別、財務状態、居住地、教育、婚姻状態、余暇の見積り時間数、個人的嗜好及び習慣、所帯の規模、子供の数及びユーザネットワークの対話の類別のうちの 1 つ又は複数のものに従って、前記一人又は複数のユーザのうちの少なくとも第 1 のユーザを識別するためのデータを含む、請求項 7 7 に記載の装置。

8 8. 前記ユーザネットワークの対話の類別は、第 1 のユーザによりアクセスされたネットワークサイトの決定及び第 1 のユーザについてのリスク許容度のうちの 1 つを含む、請求項 8 7 に記載の装置。

8 9. ユーザの 1 人についての前記対応するユーザデータ項目のうちの 1 つは、前記広告のうちの 1 つがユーザに提示される回数を含む、請求項 7 7 に記載の装置。

90. 前記セレクト手段は、ユーザの1人のための前記対応するユーザデータ項目を前記ユーザプロフィールを整合させるための統計学的解析モジュールを含む、請求項77に記載の装置。

91. 前記ゲームプレイエンジンには、ブラックジャック、ポーカー、クラップス、ルーレット、バカラ及びパイゴウのうちの1つ又は複数のものをプレイするためのゲームコンドローラを含む、請求項77に記載の装置。

92. 前記ゲームプレイエンジンには、ユーザが要求した賭け金の受諾可能性を決定するための賭け金の課金モジュールを含む、請求項77に記載の装置。

93. ユーザのうちの第1のユーザのため、1つのネットワークノードで、前

記介入応答のいずれとも組合されていない未要求広告を受理するための広告受理手段をさらに含む、請求項92に記載の装置。

94. 前記広告受理手段は、前記未要求広告を検出するためのデーモンを含む、請求項92に記載の装置。

95. 前記広告者リポジトリは、広告及び広告対象項目のうちの1つに対するユーザの好みの測定値に関するデータを含む、請求項77に記載の装置。

96. 前記広告のうちの1つが、1つの対応する広告対象項目の購入のための取引の処理を提供する、請求項77に記載の装置。

【発明の詳細な説明】

ネットワークゲームシステム

発明の分野

本発明は、潜在的に数多くのプレイヤにより連続的かつ実質的に非同期的にプレーできるブラックジャックのようなゲームのプレイを自動化させるための方法及び装置に関し、販売用商品及びサービスに関連する情報が、ゲームをプレーする間に提示される広告のスポンサとプレイヤとの間で交換され得るような方法及び装置に関する。

発明の背景

ある種のゲームのプレーを費用効果的な形で自動化することは、これらのゲームが通常ディーラを必要とすること、そして単一のディーラで比較的少人数のプレイヤしかプレーできないことを原因として、困難であった。しかしながら、局所的及び広域的データ通信網が民間に普及するにつれて、数多くのプレイヤがゲームを費用効果的にかつ効率良くプレーできる、ブラックジャックのようなゲーム用の自動化されたゲームシステムを得ることが望まれる。

その上、カジノ内のローカルエリアネットワークのような状況を除いて、大部分の状況下でゲーム制約条件により賭けをすること及びアンティ（札を配る前に賭け金を出すこと）が禁じられているという点で、インターネットのようなネットワーク上でネットワークゲームシステムを費用効果的な形で提供することは困難であった。しかしながら、数多くのプレイヤがカジノタイプのゲームをプレーすることに興味をもっていることから、このようなゲームに対する関心から恩恵を受ける方法を見い出すことも望まれている。したがって、インターネットのようなネットワークのユーザに対し、製品及び／又はサービス情報を引渡すための媒体としてゲームコンテキストを利用したシステムを得ることが望ましい。特に、多数のプレイヤに対して、低いリスク又は実質的に全くリスクを伴うことなく

品と引換えにインターネット上でカジノ型ゲームを実質的に非同期的にプレーする能力を提供するデータ処理システムが望ましい。ここで、プレイヤとスポンサ

ーとの間において、広告と、サンプルと、賞品と、スポンサーの製品及び／又はサービスについてのアンケートとに関する、調整された対話的な情報交換が存在するように、データ処理システムは、ゲームのスポンサーからの製品及び／又はサービスの紹介を行う。

したがって、本発明は、以下の各項目中で記述するように、ブラックジャックをプレーするという状況下で上述の問題に対処していることから、本発明の新規性及びさまざまな関連面をより完全に評価できるよう、この特定のゲームについての概要をここで提供しておく。

ブラックジャックについての説明：

ブラックジャックのカードゲームは、「ディーラ」として知られている指定されたプレイヤーと一人又は複数の他のプレイヤーの間でプレーされる運のゲームである。基本的に、各々のプレイヤーは、ディーラの手の数よりも21という値に近い手になるような合計点数をもつコレクション、つまり持ち札を達成しようと試みるという意味で、ディーラに対してプレーを行なっている。しかしながら、プレイヤーのカードの手が21を超えた場合、プレイヤーは、ディーラのカードの手の値とは無関係に、その手に対して行ったすべての賭けに負ける可能性がある。

さらに詳しく言うと、ブラックジャックは通常、各カードが1つの値をもつ1つ又は複数の標準プレイングカードデッキでプレーされる。特に、絵札は各々、10という値をもち、絵札以外のカードはエースを除きその上に記されたとおりの数値に等しい値をもつ。すなわち、エースについては、プレイヤーがどちらの値が自分の手にとって最も有益であるとみなすかによって、1又は11のいずれかの値を割当てることができる。

ブラックジャックの1つの慣習的なプレー方法においては、ブラックジャックの手の開始時点で、各々のプレイヤーにはまず最初に2枚カードが与えられ、ディーラも2枚のカードを受け取る。通常、ディーラのカードの一枚は、カードの値

が示された状態で配られ、一方もう一枚のカードはその値が隠された状態で配られる。しかしながら、ディーラが自らのカードをいつ受けとるかについてのバリエーションは、ブラックジャックをプレーするブラックジャックゲームルールに

よって異なる可能性があるが、いずれの場合でも、ディーラのカードのうちの1枚は、プレイヤーが、初期アンティを超えてさまざまな賭け金オプションを遂行するまでは、表を上に向けて置かれなくてはならない。

プレイヤーは、自分のカードを再検討した後、(a)ディーラがもつことになる手よりも大きくなるようなカードの手の値で、かつ(b)21以下であるカードの手の値を得ようとして、1つ又は複数の追加カードを要求することができる。さらにプレイヤーは、以下で説明するある種の状況下で、ディーラのカードに対して同時に複数の手をプレーすることができる。ただし、このような追加カードを要求しながら、プレイヤーは、21を超える値が発生するまでその手にカードを付加することによりカードの手に対する自らの賭けに負けるような、プレー中の各々の手を「バストする(制限を超えてしまって失敗する)」危険をおかす。さらに、このような手のバストは、ディーラが21以下の手の値をもっているか否かとは無関係に発生するということに留意されたい。

各プレイヤーがさらなるカードを要求するのをやめた(すなわち各プレイヤーが自らの手に「スタンド(勝負に残る)」した後、ディーラは、例えば、ブラックジャックゲームが行なわれているゲーム施設により設定される所定のブラックジャックルールに従って、1枚又はそれ以上のさらなるカードを取る(すなわち「ヒットする)」ということにも留意されたい。一般に、ディーラは、自らのカードのカウント合計が17未満である場合、追加カードをとらなくてはならず、ディーラの手が17以上の値をもつ場合には、さらなるカードを辞退しなければならない。しかしながら、カードのカウント合計が「ソフト17」である時、ディーラがスタンドできるか又はヒットできるかについてはさまざまなルールが存在する。すなわち、ディーラのカードのうちの1枚がエースであり(したがって、1又は11の値をもち得る)、ディーラの手手の値の1つが17であるわけである。

例えば、ディーラは、ソフト17でヒットすることを要請される可能性がある。

ディーラにより取られるヒットは、すべてのプレイヤーがその賭け金オプションを遂行した後に行なわれることから、このとき、ディーラの手手の最終的数値は、賭けの勝ち負けを決定するため、プレイヤーの手手の各々の最終的数値と比較される

。ここで、ディーラーの手が21の値を超える場合、バストしなかったプレイヤーがいれば、そのプレイヤーが、その手の合計値とは無関係に自らの手についての賭けに勝つことになる、ということにも留意されたい。あるいは、ディーラーのカードの手が21以下である場合には、それは、プレイヤーのカードの手の各々と比較され、各々の比較において、21を超えずに21に最も近い合計値をもつカードの手が勝つ。当然のことながら、引き分けになる可能性もある。このような場合（「プッシュ」と呼ばれる）には、そのプレイヤーの自らのカードの手に対する賭けは戻される。

ブラックジャックにおいては、プレーの状況に応じて付加的なプレイヤーのオプションが少なくとも3つあるのが標準である。このような第1のオプションは、プレイヤーの最初の2枚のカードが予め定められた範囲内の値（例えば10又は11）を有する場合にプレイヤーが自らの賭け金を2倍にすることができ、1枚の追加カードがひとたび配られると3枚のカードの手の合計がプレイヤーの手のための値となるような「ダブル・ダウン」として知られているものである。あるいは、もう1つのオプションは、プレイヤーの最初の2枚のカードがスート（組札）を除いて同一である場合（すなわち、ペア）、このペアは、各々の手の中でこのペアのうちの1枚のカードで2つのカードの手が作り出されるような形で分割されうる。したがって、プレイヤーは、各々の手について少なくとも初期賭け金、つまりアンティを賭けなくてはならない。その後、ディーラー及びプレイヤーの2つの手のいずれもバストしていないことを仮定して、第2のカード及びすべての後続する連続的カードが、プレイヤーの要求に従って別々の手の各々に対し配られ、両方の手の結果が、ディーラーの手と比較される。

第3のオプションでは、各プレイヤーにその最初の2枚のカードが配られ、ディ

ーラーに少なくとも最初の1枚のカードが配られた後、直ちにプレーして、ディーラーの単一の表を上にしたカードがエースであるような状況下であれば、プレイヤーは「保険」を要求することができる。この状況下では、このプレイヤーは、ディーラーがブラックジャックになる（すなわちカードの値合計が21になる）ことに賭けている。ディーラーがブラックジャックにならない場合、保険の賭け金は没収さ

れ、プレイヤーは、あたかも保険の賭けが全く行なわれなかったかのように自らのブラックジャックの手をプレーする。プレイヤーは通常、自らの初期ブラックジャック賭け金すなわちアンティの額の半分の保険の賭けを行なうことができ、ディーラがブラックジャックになった場合にはディーラ（又はゲーム施設）はプレイヤーにその保険の賭け金の2倍又は3倍を支払う、ということに留意されたい。

さらに、ペアを分割するオプションとダブリングダウンのオプションは、例えばプレイヤーが自分の分割した手のうちの1つ又は複数のものについてダブルダウンすることのできるある種の予め設定されたゲーム施設のルールに従って互いに相互作用する可能性がある、という点にも留意されたい。

さらに、トーナメントの賞金を目指して参加者が互いに競い合うブラックジャックトーナメントが存在する。このようなトーナメントでは、各々の参加者は、プレーされるべき予め設定された数のブラックジャックゲームにおいて賭けることのできる一定の初期ポイント数をもつ。したがって、トーナメントの最後に最高数のポイントをもつプレイヤーがそのトーナメントの勝者となる。ここで、このようなトーナメントにおいては、複数のトーナメントゲーム間でブラックジャックゲームルールを変動させるため、トーナメントの最初に特定のガイドラインが設定される可能性があるということに留意されたい。例えば、同じブラックジャックゲームの間にプレイヤーが反復的にいつペアを分割できるかについてルールが変わる可能性がある。また、例えばペアの分割後、プレイヤーが任意の2枚のカードについてダブルダウンすることが許されるように、あるいは、プレイヤーがダブルダウンすることを要求した時点で、初期賭け金よりも少ない付加的な賭け金が受諾できるように、ダブルダウンルールも変えることができる。

しかしながら、ブラックジャックの既知のあらゆるバリエーションにおいて、プレイヤーは、先行するゲームが完了した時点で初めて1つのブラックジャックゲームにエントリすることが許され、さらに、ディーラのステーションで同時にブラックジャックをプレーできるプレイヤーの数は比較的少ない。したがって、単一のディーラステーションから、潜在的に非常に多くのプレイヤーが同時にプレイでき、プレイヤーが先行するブラックジャックゲームの終了を待たずに自分自身の自

由裁量でブラックジャックのプレーを開始できるようなブラックジャックプレイングシステムを提供することが望まれる。

発明の概要

本発明は、ユーザの第1の母集団（以下「プレイヤ」又は「ユーザ」とも呼ばれる）とユーザの第2の母集団（以下「スポンサ」又は「広告者」とも呼ばれる）の間で商品及び／又はサービスに関する情報を交換するためのコンピュータ化した対話型広告システム（すなわち方法及び装置）に関する。

特に、スポンサ又は広告者は、本発明を用いてプレイヤに対し商品及び／又はサービスに係る情報を提示することができ、プレイヤは、例えばブラックジャック、クラップス、ルーレット、ポーカー、パイゴウなどのゲームをプレーするため本発明と対話しながら、この情報を閲覧することができる。さらに、プレイヤは、スポンサ又は広告者が提示したアンケートに答えるため、ならびにスポンサの商品及び／又はサービスを購入又は閲覧するための能力を有するように、本発明と対話することもできる。したがって、本発明は、対話型広告のようなスポンサの提示を閲覧し、かつ／又はこれと対話するようプレイヤを誘い込むため、ゲームコンテキスト内での情報交換サービスを提供する。

プレイヤがその広告に対する受容性をもつことになると考えられるように、製品及び／又はサービスについての広告の提示を各々のプレイヤ又はユーザが受けるというのも、本発明の一面である。すなわち、本発明は、例えばプレイヤが供給した個人情報、質問に対するプレイヤの応答及び／又は広告に関する付加的な

情報に対するプレイヤの要求のようなプレイヤの対話の解析などから本発明が決定したプレイヤの記憶された特徴及び好みに従って、各プレイヤに対し選択的に広告を提示する。こうして、広告のこのような選択的提示により、スポンサ又は広告主は、比較的広範な又は高価な販促活動（例えばデモンストレーション、サンプル、値引き、試用申込、賞品、ボーナス）に係る情報を、広告対象の製品又はサービスをその後購入する確率の最も高いプレイヤに提供することができるようになる。その結果、このような選択性は、広告の費用効果を大幅に増大させることができ、ここで、本明細書中に使用される広告（又は広告プレゼンテ

ーション) という用語は、単に情報としてのものである製品又はサービスの提示のみならず、値引き、無料サンプル又は試用をオファーできる販促活動のようなより対話的な広告プレゼンテーションをも含むものとして理解される。

その上、各々のプレイヤーが、実質的に自らが選択した時間及びペース（すなわちテンポ）でゲームと対話し、これをプレーすることができる、というのが本発明の一面である。特に、プレイヤーは、自らがその他のプレイヤーと競争しているかもしれないにせよ、その他のプレイヤーが関与するプレーの必要とされる順序又はシーケンスによって束縛されることはない。実際、プレイヤーは1つのゲームの最中にあって長い時間プレーを停止し、その後プレイヤーがプレーを停止した地点でゲームを続行することが可能である。こうして、本発明が容易にアクセス可能であるならば、プレイヤーは自らの余暇に本発明と対話することができる。

したがって、本発明の関連する一面においては、例えばインターネット及び／又は対話型ケーブルテレビネットワークを介して、プレイヤー（より一般的にはユーザ）が本発明と遠隔で対話できる、ということが意図されている。このようにして、インターネットの実施形態を本発明の実施例として用いて、プレイヤーが本発明の対話型ゲーム機能にアクセスでき、しかも実質的に同時にスポンサ又は広告主（これら2つの用語は例えばユーザに対し広告を提示し、かつ／又はゲームブレイキング、製品販促活動又はネットワークアクセスに助成金を提供する者を指すため実質的に互換性ある形で用いられている）の商品及び／又はサービスに関

係するスポンサ又は広告主により提供された情報の提示を受けることができる、ゲームウェブサイトを提供することができる。さらに、スポンサにより提供された情報としては、例えば、プレイヤーが現在ゲームウェブサイトで関与し得るゲームの状態とは無関係に、スポンサの商品及び／又はサービスに関する付加的な情報を得るためネットワーク転送をプレイヤーが活動化できるようにするハイパーテキストリンク（ハイパーリンクとも呼ばれる）が含まれてもよい。

プレイヤーが、自ら本発明にアクセスする実質的に任意の時点でゲームのプレーを開始できるということが、本発明の一実施形態におけるさらなる一面である。すなわち、プレイヤーがプレーを開始するためにその他のプレイヤーによりプレーさ

れているすべての先行するゲームが完了している必要はない。換言すると、本発明により提供されるゲームは、プレイヤにより連続的にかつ非同期的に開始され、あるいはエントリされ得る。

本発明のもう1つの面は、各々のプレイヤに対し、本発明のためのネットワークサイトが各々のプレイヤを識別することができるようにあらゆるゲームのプレー前にプレイヤが本発明に「登録する」時に与えられた全く異なるIDを使用することを要求するということにある。したがって、各々のプレイヤが、ゲーム識別という目的と同時に特定のプレゼンテーションを提示するためスポンサ又は広告者による選択基準として用いることを目的として自分自身についての個人情報を提供する、というのが登録における本発明の一面である。例えば、本発明のインターネット実施形態の場合には、このような登録は、ゲーム／広告ウェブサイトでのあらゆるゲームのプレーに先立ちインターネットを介して行なうことができる。このようにして、プレイヤは、本発明に対し、氏名、住所、Eメールアドレス、年齢、性別といった自分自身についての情報及び／又は1つ又は複数のスポンサ又は広告者に直接関係あるとみなされる他のプレイヤの特徴についての情報を提供することが要求される。したがって、本発明は、例えば本発明のためのネットワークサイトでの登録の時点で提供されたプレイヤの情報から決定されるような選択された特徴をもつプレイヤ又はユーザに対してのみ実質的にそのプレ

ゼンテーションをターゲットとする能力を、スポンサ又は広告者に対して提供する。

本発明のさらにもう1つの面は、1つ又は複数のゲームトーナメントにおいて賞品を得るために複数のプレイヤが互いに競い合うことにある。本発明のインターネット実施形態を例として用いると、本発明のためのゲーム／広告ウェブサイトは、プレイヤの母集団を、各々が全く異なるトーナメントのためのプレイヤを含んでいるような競合グループに区分することができる。その上、本発明は、(a) トーナメント内でプレーされるべきゲーム；(b) プレイヤの技能レベル（例えば先行するトーナメントでのプレーによって決定されるもの）；(c) 性別、居住エリア、住居所有の有無などといった特定のプレイヤの特徴；(d) エク

ササイズ愛好家であるとか、クルーズ愛好家であるといったことにより示される特色などの特定のプレイヤのライフスタイルの特色；及び（e）宝石、個人的ケア製品又は特定のスポーツに関する好みといったような特定のプレイヤの好み、のような基準に従って競合グループを決定することができる。

本発明のさらなる一面は、プレイヤが、本発明にアクセスする上で使用されているネットワークにとって標準的であるものを超える金銭的なリスク又は負担をこうむることなく、プレイヤがゲームをプレーできるようにすることにある。

本発明の特別な一面は、複数のプレイヤが連続してかつ非同期的にプレーでき、しかも各ゲームが、同時にプレーされているその他のすべてのゲームに比べ独自のものである可能性が高い、ブラックジャック、及びクラップス、ルーレット、ポーカー、パイゴウのようなその他のカジノ式ゲーム又はそれらのバリエーションを提供することにある。さらに、本発明の関連性ある一面においては、このようなゲームは、手動式ディーラを必要としないように自動化され得る。また、本発明は、一実施形態においては、プレイヤがこのようなゲームを完全に電子的にプレーできる低コストゲームステーションを用いてゲーム施設（例えばカジノ）内でプレーされうる。あるいは、別の実施形態では、本発明はインターネット上でブラックジャックのようなカジノ式ゲームをプレーするのに使用されうる。

こ

の latter の実施形態においては、本発明のためのブラックジャックゲームコントローラは、このコントローラにアクセスするウェブサイトを通じてインターネットクライアントノードでブラックジャックプレイヤと通信する。このようにして、本発明はブラックジャックゲームの特定のテンポが維持されることを必要としないことから、ブラックジャックプレイヤは、自宅のプライバシーの中で余暇がある時にブラックジャックをプレーすることができる。

付加的には、本発明は、ゲームをユーザにとってより楽しいものにする新しいさまざまな趣向を、ブラックジャックのようなゲームの中で利用する。例えば、ブラックジャックのバリエーションを一例として用いると、ディーラの機能がディーラモジュールによって自動化されている 1 つの新規の実施形態においては、

このモジュールは、各々のプレイヤーがディーラモジュールを独占的に（例えば「一対一で」）プレーしていると思われるような形で同時に複数のプレイヤーとブラックジャックをプレーすることができる。さらに、1つのブラックジャック実施形態では、各々のブラックジャックゲームは、ディーラモジュールと、その他の競合するブラックジャックゲームとは非同期的にプレーされる。その上、ディーラモジュールは、各プレイヤーと異なるディーラのカードの手をプレーすることができる。特に、各ゲームについてディーラに配られた最初の1枚（又は2枚）のカード（又はカード表現）は、ディーラモジュールとプレーされている任意の2つのブラックジャックゲームについて同じである可能性は低い；すなわち、任意の2つの同時にプレー中のブラックジャックゲームが同一である確率は、実質的に偶然に等しい。したがって、このバリエーションは、プレイヤーがインターネットのようなネットワークを通して遠隔にプレーしている時に、特に価値あるものである。あるいは、異なるブラックジャックバリエーションにおいては、ディーラモジュール及びそれとブラックジャックを同時にプレーしている各々のプレイヤーには、同一のカード表現シーケンスの初めからのカード（又はカード表現）が提供され得る。このようにして、同時にプレーする各々のプレイヤーは、同一の初期カード手を受けとり、ディーラにも同様に同一の初期カード手が配られる。

その後、各々の同時進行ゲーム内のカードの手は、プレイヤーがさらなるカードを異なる形で、要求した場合にのみ変化することになる。したがって、ブラックジャックのこのバリエーションは、トーナメント中の各プレイヤーのプレーが予め定められた間隔で開始及び停止するよう同期化されている、カジノの領域内でプレーされるトーナメントブラックジャックにおいて、特に有用である。ブラックジャックのこのバリエーションは、トーナメントプレイヤーが、自らのブラックジャックプレー技能を証明するためのより優れたより公正な方法であるとみなし得るという点において、トーナメントプレイヤーが楽しめるものであるという点に留意されたい。

本発明のその他の特徴及び利益は、以下に含まれている添付図面と共に詳細な説明から明らかになることだろう。

図面の簡単な説明

図 1 は、カジノのようなブラックジャックゲーム施設内で使用することのできる、本発明の一実施形態のブロック図である。

図 2 は、これらのゲームステーションが、ブラックジャックをプレーするためのゲーム施設内で使用される、図 1 のゲームステーション 18 を示す。

図 3 は、本発明が、インターネット上でブラックジャックをプレーするために用いられている、本発明の別の実施形態のブロック図である。

図 4 A～4 E は、図 1 又は図 3 の実施形態のいずれかにおけるプレイヤからのブラックジャック要求を処理している時の、ブラックジャックゲームコントローラ 14 により実行される処理についての流れ図を表わす。

図 5 は、4 つのブラックジャックゲームが、ブラックジャックゲームコントローラと非同期的にプレーされている状態で示されている、ブラックジャックの新しいバリエーションをプレーするための、本発明の操作の単純な一例を提供している。

図 6 A 及び 6 B は、本発明のインターネット実施形態のブロック図である。

図 7 は、ゲーム／広告ウェブサイト 308（図 6）の機能性にアクセスするための、ワールドワイドウェブのウェブページを通してユーザがいかにナビゲートするかを例示する図である。

図 8 A 及び 8 B は、ゲーム／広告ウェブサイト 308 の別の実施形態である。

詳細な説明

図 1 では、データの流れが実線矢印で表わされ、制御の流れが破線矢印で表わされている、ブラックジャックをプレーするための本発明用の電子システム 10 の第 1 の実施形態についてのブロック図が提示されている。特に、図 1 の実施形態は、例えば低コストのゲームステーションが利用できるカジノ内のローカルネットワーク上で使用するための本発明向けのアーキテクチャを示している。したがって、ブラックジャックゲームシステム 10 には、各々のゲームステーションについて 1 人のプレイヤがブラックジャックをプレーできるように、1 つ又は複数の潜在的に遠隔のゲームステーション 18 に電子的に接続されたブラックジャ

ックゲームコントローラ14が含まれている。ブラックジャックゲームシステム10内で、ブラックジャックゲームコントローラ14は、実質的に、手動で行なわれるブラックジャックゲームにおいてディーラが機能すると思われる通りに機能し、各々のゲームステーション18は、このステーション18のプレイヤー（すなわちユーザ）がディーラに対してプレーする唯一のプレイヤーであるように見えるかもしれない（すなわち、ブラックジャックゲームコントローラ14に対し「一対一」であるようなブラックジャックゲームの電子表現を、ブラックジャックプレイヤーに提供する。したがって、各々のゲームステーション18は、以下で図2を参考にして論述されているように、ディーラのカード及びプレイヤーのカードの両方を表示するための表示装置を内含している。各々のゲームステーション18は同様に、追加カードを要求し、さまざまなブラックジャックプレイヤーオプションを適切な時点で活性化し、ブラックジャックゲームの予め定められた段階でさまざまな賭け金を潜在的に増大させるためのプレイヤー対話機能をも含んでい

る。さらに、各々のゲームステーション18は、作動中、プレイヤーによって自分自身を識別するための機密保護コードが提供されるよう要求することもできるし、あるいは、カード上で電子的に符号化された情報がゲームステーションで読みとられ、ブラックジャックコントローラ14に転送されるようにゲームステーション18内に電子カード（図示せず）を挿入するようプレイヤーに要求することもできる。

ここで、ブラックジャックコントローラ14の内部構造を参照すると、ゲームステーション18の各々と対話するためのゲームステーションインタフェース22が具備されている。特に、ゲームステーションインタフェース22は、ゲームステーション18とブラックジャックゲームコントローラ14内に含まれたその他のコンポーネントの間のデータ信号をバッファリングする。例えば、ゲームステーションインタフェース22は、ブラックジャックゲームコントローラ14とゲームステーション18との間の速度差を調整するため、速度整合用バッファを有してもよい。ブラックジャックドライバ26が、ゲームステーションインタフェース22とデータを交換する。ブラックジャックドライバ26は、実質的にブ

ラックジャックゲームコントローラ 14 の動作を調整する。特にブラックジャックドライバ 26 により以下のような機能が実質的に提供される：すなわち

(1.1) ゲームステーションの 1 つでブラックジャックをプレーするよう要求している各々のプレイヤを識別する。

(1.2) プレー中の各々のブラックジャックゲームに関してブラックジャックゲームコントローラ 14 のその他のモジュールと通信するため内部データ構造を新規作成する；特に、各プレイヤの要求で、ブラックジャックゲームデータのオブジェクト又は記録が（再度）インスタンス生成され、このようなデータオブジェクトは、ブラックジャックゲームコントローラ 14 が、受理された各々のプレイヤの要求に適切に応答するのに十分な情報を提供する。

(1.3) 活動状態のゲームステーションの各々に対するブラックジャックゲームコントローラ 14 の出力を決定する。

(1.4) ブラックジャックゲームコントローラ 14 のその他のモジュール間でブラックジャックゲームデータを分配する。そして

(1.5) ゲームステーション 18 に対しカード表現を提供する。

上述のタスクを実行する際に、ブラックジャックドライバ 26 はブラックジャックプレイヤ登録及びプレイング状態データベース 28 と通信する。データベースシステム 28 は、各々のブラックジャックプレイヤに関する情報を永久記憶装置内に維持する。特に、データベースシステム 28 は、次のものを維持する：

(2.1) 各プレイヤを識別する情報；例えば、一意的プレイヤ識別コード；

(2.2) 例えば各々のブラックジャックプレイヤの財務状態に関する情報；特に（プレイヤから支払われるべきか又は受領されるべき）資金の現在高及び貸方限度；

(2.3) ブラックジャックをプレーするのに登録された各々の人物について、プレイヤが現在プレーしているあらゆるゲームの状態又はコンテキストに関する情報；すなわち、ブラックジャックゲームコントローラ 14 がこの情報を検索し、プレイヤの要求の受理に応答してブラックジャックゲームを続行するように、十分な情報が記憶される；

(2.4) ブラックジャックをプレーするように登録された各々の人物について、プレイヤーがプレーしているあらゆるブラックジャックトーナメントに関する情報；特に、このようなトーナメントは通常、トーナメントプレイヤーが予め定められた時間内に規定の数のブラックジャックゲームを完了すること及び／又は合計ブラックジャックゲーム数のうちの規定の数のブラックジャックゲームを完了することを要求することから、以下のタイプの情報を記憶することが可能である：

- (a) プレイヤーにより完了されたブラックジャックゲームの数に関する情報；
- (b) トーナメント中に残っている時間及び／又はゲーム数に関する情報；及び
- (c) トーナメントのためのプレイヤーの勘定内の資金又はポイントの量に関する情報。

ブラックジャックドライバ26は、賭け金課金モジュール30と通信し、ここ

でこのモジュールは、以下の機能を提供する：

(3.1) プレイされるべき次の1つ又は複数のブラックジャックゲームのためのさまざまな賭け金限度パラメータを決定する（例えば、1ゲームあたりの賭け金限度及びプレイヤーあたりの合計賭け金限度）；及び

(3.2) 各々のプレイヤーの勝ち負けについて賭け金課金を実行する。

このようにして、賭け金課金モジュール30は、それがゲームステーション18における各々の現在活動状態のプレイヤーに関する財務情報を受理し維持するという点で、新しいブラックジャックゲームを初期化する上での一手段となる。したがって、賭け金課金モジュール30は、例えば潜在的な賭けの負けをカバーするのに十分な財務資源をプレイヤーが有しているか否かを決定するための情報をそれが検索できるように、ブラックジャックプレイヤーの登録及びプレイング状態のデータベース28を伴う通信データチャネルを有する。当然、その他のコントローラ14モジュールに対して賭け評価情報を提供するため、賭け金課金モジュール30は、評価を要求するこのような各々のモジュールからの識別情報を受理する。

ブラックジャックドライバ26は同様にブラックジャックプレイヤー評価装置3

4とも通信する。ブラックジャックプレイヤ評価装置34は、各々のプレイヤから（ブラックジャックドライバ26からのブラックジャックゲームデータオブジェクトのインスタンス生成を介して）、賭けるべき金額を示す各プレイヤからのデータを除いてすべてのブラックジャックプレイヤ要求を受理する。このようにして、ブラックジャックプレイヤ評価装置34は、

- (4.1) ブラックジャックゲーム中に各プレイヤのオプションを決定し；
- (4.2) ヒットに対するプレイヤの要求又は例えば分割ペアに対し応答する。

。こうしてブラックジャックプレイヤ評価装置34は、ブラックジャックゲーム中、プレイヤのオプションに関するゲーム施設のルールを守らせる。ただし、ある種のプレイヤの要求に応答する際に、ブラックジャックプレイヤ評価装置34は、要求されたオプションに適切な賭け金が伴うこと及び賭け金課金モジュール

30にとって、その賭け金を受諾できるものであることを確認するため、賭け金課金モジュール30と通信する。

ブラックジャックプレイヤ評価装置34には、カードジェネレータモジュール38からブラックジャックカード表現に対応するデータが供給される。カードジェネレータモジュール38は例えば、各々ブラックジャックプレイヤ評価装置34に提供される実質的に無作為のカード表現の順序づけされたコレクション又はシーケンスを生成し、ここで、ブラックジャックプレイヤ評価装置は、カードジェネレータモジュール38から受理した最新のカード表現を出力することによって、各プレイヤの有効なヒット要求に対し応答する。すなわちゲームステーション18の各プレイヤは、そのプレイヤの要求がブラックジャックプレイヤ評価装置34により受理される時点に従って1枚のカード表現を受理する。

さらに、カードジェネレータモジュール38も、ハウスブラックジャックプレイイングモジュール42に対しブラックジャックプレイヤ評価装置34に供給されたものと同じカード表現を供給し、ここでこのモジュール42は各々のブラックジャックゲームにおいてディーラの手をプレーするという点に留意されたい。このようにして、ハウスブラックジャックプレイイングモジュール42は、ゲーム施

設のためにブラックジャックゲームルールを遵守させる。特に、このモジュールは、保険の賭けがディーラのカードに関していつ、そしてどのように行なえるかを決定する。ブラックジャックプレイヤー評価装置34の場合と同様に、ハウスブラックジャックプレイングモジュール42は、ゲームステーション18でもう1つのカード表現をディーラの手に提供することが必要とされた時、カードジェネレータモジュール38から受理した最新のカード表現を出力する、という点に留意されたい。さらに、ハウスブラックジャックプレイングモジュール42が、特にブラックジャック保険オプションの活動化に関してブラックジャックドライバ26に制御情報を提供するという点にも留意されたい。この情報自体は、ブラックジャックプレイヤー評価装置34に送られ、この評価装置は、活動状態のゲームステーション18で各プレイヤーについての保険オプションを活動化することがで

きるようになっている。

ブラックジャック手評価装置46も、ブラックジャックドライバ26と通信状態にある。ブラックジャック手評価装置46は、勝ち／負け／引き分けを各々のプレイヤーの手について決定するため、各プレイヤーの手を評価する。このようにして、ディーラの手及び各ゲームステーション18で各プレイヤーによってプレーされる1つ又は複数の手は、ブラックジャック手評価装置46に供給される。その後、この評価装置は、ブラックジャックドライバ26及びゲームステーションインタフェース22を介してゲームステーション18に、勝ち／負け／引き分けの結果を出力する。さらに、ブラックジャック手評価装置46も、各プレイヤーの勘定についての賭け金の貸方及び借方が最後の又は最新のブラックジャックゲーム結果に従って更新されるように、掛け金課金モジュール30に対し、各々の手をプレーするプレイヤーの識別と共に勝ち／負け／引き分けの結果を出力する。

図2では、ゲームステーション18の一実施形態が例示されている。ゲームステーション18は、ブラックジャックプレイヤーのオペレーション及び要求と共に積層された薄いフィルムのタッチャンシティブ部分をプレイヤーが押すことができる、プレイヤー入力エリア204を含んでいる。プレイヤー入力エリアのすぐ上には、プレイヤーに関するブラックジャックゲーム情報を表示するためのプレイヤー出力

表示エリア２０８がある。場合によっては、各々のゲームステーション１８は、ブラックジャックプレイヤーが、プレイヤー識別カード（図示せず）の磁気識別部分をカードスロット２２０に通し、こうしてカード読取り装置２１６がカード上のプレイヤーの符号化されたＩＤをブラックジャックゲームコントローラ１４に伝送できるようにすることによって、ゲームステーション１８で自分自身を識別できるように、プレイヤー識別カード読取り装置２１６を含んでいてもよい。しかしながら、ゲームステーション１８のその他の構成も本発明により考慮されているという点に留意しなければならない。特に、ゲームステーション１８がカード読取り装置２１６を有していない場合がある。その代り、ブラックジャックプレイヤーには、ゲームステーション１８から遠く離れたサイトで手動式又は自動式のいずれ

かで登録を行なうことが必要とされる可能性もあれば、あるいはプレイヤー入力エリア２０４を介して自分自身を識別するため個人識別番号がプレイヤーに提供される可能性もあり、ここでは、例えば個人識別番号を入力するためにプレイヤーは、タッチャンシティブエリアのいくつかの下側底部部分内に提供された数字を使用することができる。さらに、プレイヤー入力エリア２０４のタッチャンシティブ部分の配置及び表示エリア２０８の書式（共に以下で詳述する）は、他の形で考慮されてよく、それでもなお本発明の範囲内にとどまることができる。

ここでプレイヤー入力エリア２０４のタッチセンシティブ部分について詳述すると、次ゲームの起動／入力ボタン２２０が提供されている。このボタンは、ブラックジャックドライブ２６に対し「プレー要求」信号が伝送されるように、ゲームステーション１８を最初に起動させるのに用いられる。すなわち、プレイヤーがゲームステーション１８においてこのボタンを起動させたと仮定すると、ブラックジャックドライブ２６は、例えばカード読取り装置２１６内に識別カードを入れることを介して自分のＩＤを、かつ／又はプレイヤー入力エリア２０４を介して個人識別番号をプレイヤーが入力するように要求することによって、応答する。さらに、プレイヤーがもう１つのブラックジャックゲームをプレーすることを望んでいることを示すため、１つのブラックジャックゲームの終了時にボタン２２０を

押すことができるという点にも留意されたい。本発明の一実施形態においては、1人のプレイヤーが連続するゲームをプレーする時、このプレイヤーは新しいゲームを開始するのにボタン220を押すだけでよい、という点に留意されたい。すなわち、プレイヤーのIDを、プレーされる連続的ゲーム毎に入力する必要はない（ボタン220が、最後のゲームの終結後予め定められた時間内に起動されるものと仮定する）。

プレイヤー入力エリア204も、ゲームステーション18におけるそれ以上のゲームを終結したいというプレイヤーの望みを明示的に表わすためプレイヤーが押すことのできる退出ボタン224をも内含している。

付加的には、ボタン228～248は、次のブラックジャックゲーム要求を要

求する機能をプレイヤーに提供する：

（5.1） 「ヒット」ボタン228は、プレイヤーが自分にもう1枚カードを配るよう要求できるようにする。

（5.2） 「スタンド」ボタン232は、プレイヤーが現在のブラックジャックの手にスタンドすることができるようにする。

（5.3） 「ダブル」ボタン236は、ブラックジャックプレイヤー評価装置34により決定される通りに、プレイヤーが適切な状況下でダブルダウンできるようにする。

（5.4） 「分割」ボタン240は、プレイヤーが、その最初の2枚のカードが同じであった場合にそれらを2つの別々のブラックジャックの手に分割できるようにする。

（5.5） 「保険」ボタン244は、ディーラの単一の表が上になっているカードがエースであるような状況下で、プレイヤーが保険を要求できるようにする。

（5.6） 「賭け」ボタン248は、ブラックジャックゲーム中に、賭け又は賭け金が入力されるようプレイヤーが要求できるようにする。

「賭け」ボタン248を介して賭けを要求することに続いて、プレイヤーがさまざまな賭け金額を入力できるようにボタン252～264が起動されるということに留意されたい。特に、ボタン252～264は、5ドル（ボタン252）、

25ドル（ボタン256）、100ドル（ボタン260）及び500ドル（ボタン264）を賭けるオプションをプレイヤに提供する。さらに、ボタン252～264は、単一のボタンによって提供されていない賭け金を得るために連続的に押されてもよい。例えば、130ドルを賭けるには、プレイヤは、連続的にボタン252、256及び260（いかなる順序でもよい）を正確に一度ずつ押す。

プレイヤ入力エリア204も、さまざまな確認及び取消しボタン268～276を内含している。受諾ボタン268は、ユーザが最後の入力を受諾できるようにする。例えば、各々のユーザ入力の後、プレイヤが受諾ボタン268を明示的に押すか又は最後のプレイヤ入力の後予め定められた時間を満了させることによ

り、入力を受諾されるというのが、発明のこの実施形態における一面である。「賭け取り消し」ボタン272は、ユーザが、入力されたすぐ前に先行する賭けを取消することができるようにする。しかしながら、例えばプレイヤが「取り消し」ボタン272を押したことで賭けを行なうための時限を超えてしまった場合、賭け金課金モジュール30によりプレイヤのために、任意の最小所要賭け金が自動的に賭けられることになる。さらに、プレイヤは、ドル金額ボタン252～264の1つのすぐ前に先行する賭け金を取消すために、「前回取り消し」ボタン276を用いることができる。こうして、ボタン260をまず押し、それに続いてボタン256を押すことによって125ドルを賭けようと思っていたのにその代りに連続的にボタン260及び264を押してしまった場合、プレイヤは、500ドルを取消するためボタン276を押し、それに付随してボタン264を押すことができ、その後プレイヤは望みの125ドルという賭けを得るためボタン256を押す。さらに、「前回取り消し」ボタンを連続して2回押すことによりすべての賭けが取消されるということにも留意されたい。

プレイヤ入力エリア204上には、場合によっては、「プレイ速度」ボタン280が具備されていてよい。このボタンは、プレイヤが、例えばプレイヤの入力から予め定められた時間が経った後、その後の各々の入力が自動的に受諾されるまで待機するようブラックジャックドライバ26に対し特定することができるようにする。本発明の一実施形態においては、「プレイ速度」ボタン280には、

ボタンの各々の端部に活動状態のエリアが含まれ、ここで、ユーザがボタン２８０の「より低速の」端部を押した場合、プレイヤの入力を自動的に受諾するための予め定められた時間は延長される。あるいは、プレイヤがボタン２８０の「より高速の」端部を押した場合、予め定められた省略時解釈受諾時間は短くなる。しかしながら、ブラックジャックゲームのテンポは、本発明を利用した場合、もはや標準的なブラックジャックゲーム状況におけるほどには重要でなくなる、ということに留意することが大切である。すなわち、本発明を用いる各々のブラックジャックプレイヤはその他のプレイヤと順番にプレーしているわけではないこ

とから、その他のプレイヤを遅延させないようにスピーディにプレーすることに対する懸念は少なくなる。

最後に、プレイヤ入力エリア２０４は、例えば、ゲームステーション１８を提供するゲーム施設の従業員の援助をプレイヤが要求できるようにするための「ヘルプ」ボタン２８４を内含している。

ここで表示エリア２０８を参照すると、ここで提供されているスクリーン表示装置は、本発明のために考慮されている多数のスクリーンレイアウトのうちの１つにすぎない。特に、表示エリア２０８内に例示されているスクリーンレイアウトは、トーナメントブラックジャックをプレーする上で使用するための代表的レイアウトである。したがって、トーナメントブラックジャック以外のモードのブラックジャックがプレーされる場合には、プレー中のブラックジャックのタイプについてのプレイヤのニーズに応じて表示エリア２０８内に表わされるフィールドを修正することは、本発明の範囲内に入るものである。さらに、一実施形態において、表示装置２０８がカラーであり、例えばダイヤ及びハートは赤色で、スペード及びクラブは黒色となるようになっており、プレイヤの現在許容可能なオプションに最も適切な情報を提供する表示の一部分にプレイヤの注意を集めるため、表示エリア２０８のさまざまなフィールドをハイライトすることができるという点に留意することが重要である。

ここで、表示装置２０８内で現在提示されているフィールドについて記述する

と、表示装置の上部には、(a) そのハウスに配られたカードの表現を提供するため；(b) ハウスの手の状態を提供するため（すなわち、スタンドを表わす「STND」、そのハウスの手の値が21を超える場合の「BUSTED」及びハウスが追加のヒットをとることができる場合の「続き」のうちの1つ）のハウスの手エリア288がある。すなわち、このフィールドは「ハウスの手：」とそれに続くそのハウスに配られた少なくとも1枚のカードについての表現すなわちハートのエースというコメントを提供する。表示エリア208のプレイヤーの手のエリア292の中には、ブラックジャックゲーム内でそのプレイヤーが現在プレー

している各々のブラックジャックの手に関係する情報を提供する5つのコラムが存在する。これらの列は、以下のような情報を提供する：すなわち

(6.1) 「プレイヤーの手」の列は、この列の各行の中に、現在のブラックジャックゲーム中でプレイヤーが同時にプレーしつつある異なるブラックジャックの手を提供している。したがって、2つのブラックジャックの手がこの時、表示エリア208上でプレイヤーにより同時にプレーされているものとして表わされる。すなわち、スペードの3、ハートのキング、及びスペードの5をもつ上部つまり最初の手と、クラブの3とダイヤの8をもつ下部つまり第2のブラックジャックの手である。（プレイヤーがダブルダウンすることを選択した場合、2つのブラックジャックの手の間で共通のカード表現は両方の手のための残りのカード表現の間の1行の中に表示され得る、ということに留意されたい。あるいは、ブラックジャックの手の間で共通のカード表現を、共通のカード表現があてはまるブラックジャックの手の中で複製させることができる）。

(6.2) プレイヤーがプレーしている各々のブラックジャックの手の現在の状態を表示するための「状態」の列。すなわち、プレイヤーが現在プレーしている第1のつまり上部の手について、状態は「スタンド」であり、したがって、プレイヤーがこの手にスタンドすることを選んだことを表わしている。あるいは、第2のつまり下部の手について、「オプション選択」の状態が提供され、したがって、この手のためのブラックジャックプレーイングオプションを選び取る番がプレイヤーの方にあることを表わす。プレーされている各々のブラックジャックの状態フィ

ールドのために少なくとも3つの可能性ある値が存在することに留意されたい。
すなわち、図2に表わされている2つに加えて、関連あるブラックジャックの手の値が21を超えたことを表わすため「BUSTED」状態の値が出力される。

(6.3) 「オプション」の列は、プレー中の各々のブラックジャックの手について、プレイヤーが現在同じ列内の関連するブラックジャックの手のために選択することのできる許容可能なブラックジャックプレーの指示を提供する。したがって、エリア292内に例示されている第1の手について、この手に関係してプレー

イヤがプレーすべきオプションは全く残っていない。ただし、第2の手については、4つの許容可能なプレイヤー入力が、プレイヤーに対しオプションとして表示される。すなわち、プレイヤーはボタン232を押すことにより関連する手にスタンドすることができ(スタンド)、プレイヤーはボタン228を押すことによりヒット(ヒット)を要求することができ、ボタン236を押すことによりダブルダウン(ダブル)することができ、かつプレイヤーは、ボタン248を押し、その後ボタン252～264を用いて賭け金額を入れることにより、付加的な賭け金を賭けることができる。

(6.4) 「前回の賭け」の列は、プレイヤーが現在プレーしている各々のブラックジャックの手についてプレイヤーに対しその最後の賭けを表示する。特に、エリア292内に示されている上部及び下部の両方の手について、プレイヤーの最後の賭けは50ドルであった。

(6.5) 「トータルの賭け」の列は、プレイヤーに対して、それが関係するブラックジャックの手に対しプレイヤーが賭けた合計賭け金を表示する。例えば、図2において、表示された上部及び下部のプレイヤーのブラックジャックの手の両方において、プレイヤーは、合計200ドルを賭けた。

プレイヤーの手のエリア292の下には、プレイヤー情報エリア296があり、ここに、プレイヤーに関係する付加的なブラックジャックゲーム情報が表示される。特に、ラベル付きのライン300は、最新の賭けの状態(例えば「受諾/取消し」)を表わすタグと共にプレイヤーが要求した最新の賭け金額を表示する。状態は

(a) (プレイヤーが受諾ボタン268を押すことを介して又は時限満了に起因する省略時解釈により) 表示された賭け金の受諾を明示的に又は暗示的に表わすための「受諾」；(b) (プレイヤーが取消しボタン272又は276を押すことを介して) 最後に入力された賭け金の取消しを明示的に表わすための「取り消し」；(c) 賭け金課金モジュール30がプレイヤーの最新の賭けを拒絶したことを原因として表示される「拒絶」；及び(d) プレイヤーが最新の賭けを明示的に受諾するか又は取消すように予め規定された時間だけ本発明が待機していることを表

わすための「受諾／取り消し」であり得る、ということに留意されたい。このようにして、図2のライン300の例では、プレイヤーは、30ドルの最新の賭け金を指示し、ブラックジャックドライバ26は、上述の(d)のように「受諾／取り消し」状態を出力した。さらに、この最新の賭けがあてはまるブラックジャックの手は、例えばライン300の最新の賭け金があてはまるブラックジャックの手のプレイヤーの手のエリア292内の行をハイライトするような数多くの方法のうちのいずれかで指定することができる。あるいは、矢印302のようなインジケータを図2の場合のように、最新の賭けが上部及び下部の両方のブラックジャックの手に適用されるべきであることをプレイヤーに指示するために使用することも可能である。

付加的には、ライン304は、プレイヤーにより賭けられたあらゆる保険金額と共に「保険金額：」というコメントを表示するというように留意されたい。したがって、ライン304上のドル金額及びラインの右端部にあるコメントは、それぞれ、保険として賭けられた金額、及びこの賭けの状態（すなわち、ライン300内のような「受諾」、「取り消し」、「拒絶」又は「受諾／取り消し」のうちの1つ）に関係する。

プレイヤー情報エリア296のライン312内では、賭けのためにプレイヤーが利用できる資金の合計金額が表示されている。例えば、図2のライン312は、1000ドルの賭け用合計額をプレイヤーが有していることを示している。賭け金課金モジュール30がこの賭けに利用できる合計額を維持し、ブラックジャックゲ

ームの各々の後にこれを更新する。

プレイヤ情報エリア 296 の下部の 3 本のライン 320、324 及び 328 は、ブラックジャックトーナメント内でプレーする時に特に有用であるブラックジャックプレイヤ情報を提供する。したがって、これら 3 本のライン内の情報は、トーナメント内にいないプレイヤによって本発明が使用される場合には、表示されない可能性がある。ライン 320 には、プレイング時間情報を表示ための 2 つのフィールドが提供されている。「経過プレイ時間：」というラベルでコメントの

付けられた最も左側のフィールドは、プレイヤがブラックジャックをプレーした合計時間数（この場合 45 分）を表示する。あるいは、「残りプレイ時間：」というラベルでコメントの付された最も右側のフィールドは、トーナメント内に残っている時間を表示している。

ライン 324 には、現ブラックジャックゲームに関連するあらゆるトーナメントのための識別子が表示される。

ライン 328 には、トーナメントブラックジャックの中で有用である最高 2 つの付加的なフィールドが提供される。「終了したゲーム：」というコメントを有する最も左側のフィールドは、プレイヤに対し、1 つのトーナメント内でこのプレイヤが完了したブラックジャックゲームの数を表示する。一部のブラックジャックトーナメントにおいては、各プレイヤは、予め定められた割当て時間内で予め定められた一定の数のゲームを完了することが要求されるということに留意されたい。例えば、1 つのブラックジャックトーナメントは、各々のプレイヤに予め定められた間隔（例えば 4 日）内で 50 のゲームをプレーすることを要求する＋可能性がある。これに関連して、ただし場合によっては、トーナメント内のブラックジャックゲームの合計数が有意であるようなブラックジャックゲームコンテキスト内では、コメント「ゲーム数：」をもつライン 328 の最も右側のフィールドは、そのトーナメント内でそれまでに完了したトーナメントゲームの合計数をプレイヤに表示する。したがって、少なくともライン 328 内の最も左側のコメント付きフィールド及びライン 320 の「残りプレイ時間：」というコメン

トのついたフィールドを用いて、プレイヤは、自分がプレーしなければならないトーナメント内の残りのゲームの数を決定することができる。

さらに、本発明が、その他のブラックジャックゲーム値を考慮することもできるという点に留意されたい。例えば、トーナメント内でプレイヤがプレーしなければならない残りのゲームの数を提供するフィールドを、プレイヤ情報エリア 296 内の現行値に加えて付加する（又はそれに置換させる）ことが可能である。

ルールエリア 336 と呼ばれる次の表示装置 208 下部エリア内では、ブラッ

クジャックハウスルールが表示される。特に、エリア 336 内で表示されたハウスルールは、相反する情報の提示を受けなかった場合にプレイヤが想定する標準的なブラックジャックルールに対するバリエーションを可能にする。ゲームステーション 18 の表示装置上にこれらの付加的なルールを提供することによって、連続的なブラックジャックゲームに異なるハウスブラックジャックルールを備えることができ、こうして各ゲームに対するプレイヤの興味は増大し、プレイヤには付加的なブラックジャックプレー技能が要求されることになるという点に留意されたい。次の 3 つのハウスルールが、当該表示エリア 336 内で提供されるということに留意されたい。すなわち、（a）当該ブラックジャックゲームのための保険は、（標準的な 2 対 1 の配当率ではなく）3 対 1 の配当率を支払う；（b）プレイヤは、一度だけ分割した後にダブルダウンすることができる；そして（c）最小賭け金は、現行のゲームについて 25 ドルである、ということである。

最後に、表示装置 208 は、ゲームステーション 18 で現在ブラックジャックをプレーするプレイヤを識別するためのプレイヤ識別エリア 342 を内含している。当該プレイヤエリア 342 は、現行のプレイヤの名前（例えば、I. R. SMITH）をもつフィールドを内含する。ただし、本発明では、例えばプレイヤを識別するためにカード読取り装置 216 と合わせて使用されるプレイヤ識別カード上で符号化され得る番号のようなプレイヤ識別番号を含めた、プレイヤを識別するその他のフィールドも考慮されている。

図 3 は、本発明のブラックジャックゲームシステムの第 2 の実施形態を示す。この実施形態においては、ブラックジャックゲームコントローラ 14 は実質的に

上述のものと同一である。しかしながら、このコントローラ14はここではインターネットウェブサイト308を通してアクセス可能であり、こうしてインターネットクライアントノード318にあるブラックジャックプレイヤは、インターネット324（又はより特定的にはワールドワイドウェブ）を介してブラックジャックゲーム上でブラックジャックをプレーすることができるようになっている。

したがって、ウェブサイト308についてさらに詳しく記述すると、これには

インターネット324と残りのウェブサイト308の間で通信を受理し供給するためのインターネットインタフェイス332が含まれている。一方、インターネットインタフェイス332は、それ自体、（a）ウェブサイト308でのウェブサイトユーザ（例えばブラックジャックプレイヤ）の登録の妥当性を検査しかつ／又は開始するための；及び（b）経路指定に対するインターネットの要求を解釈しかつ／又はこのような要求を満たすことのできるウェブサイト308モジュールを起動するため、ワールドワイドサーバ340と通信する。このようにして、ワールドワイドウェブサーバ340は、例えばブラックジャックプレイヤの登録識別を見極めるためデータベースシステム28にアクセスすることができる。付加的には、インターネット（例えばワールドワイドウェブ）要求に関するユーザ登録確認を受理した時点で、ワールドワイドウェブサーバ340は、共通ゲートウェイインタフェイス（CGI）スクリプトとして知られているモジュールのインスタンス生成を起動する。ここで各々のCGIスクリプト348のインスタンス生成（又は単純化を期して各々のこのようなインスタンス生成もCGIスクリプト348と呼ばれている）は、（a）CGIスクリプトと関連のあるウェブサイト308のアプリケーションのセマンティックスに従ってインターネット要求を解釈し処理するため；及び（b）付随するアプリケーションからの出力からインターネット応答を構築するためのものである。このようにして、プレイヤがブラックジャックをプレーしているインターネットクライアントノード318から単一のインターネットブラックジャック要求を処理するために各々のCGIスクリプト348（インスタンス生成）がブラックジャックゲームコントローラ1

4を呼び出し、その後CGIスクリプト348がブラックジャックゲームコントローラ14から受理した出力から適切なインターネット応答を構築する、1つ又は複数の共通ゲートウェイインタフェースモジュールが提供されている。

図3の、ブラックジャックゲームコントローラ14の実施形態は図1のものと実質的に同じであることから、ここではその内部構造の記述を繰返すことはしない。ただし、図3の実施形態は、ブラックジャックゲームコントローラ14が、

例えばCGIスクリプト348を行なうプロセッサのものとは異なるか、又はそれから遠隔しているプロセッサ上で実行する場合に特に適したものである、ということが特筆に値するであろう。さらに、ブラックジャックゲームコントローラ14が図3のその他のウェブサイト308モジュールと同じプロセッサ上で実行する場合、通信インタフェース22は不必要となる可能性があり、その上、ブラックジャックゲームコントローラ14のその他のコンポーネントの機能性の多くが1つ又は複数のCGIスクリプト348内に組み込まれる可能性がある、という点にも留意されたい。したがって、例えば、ブラックジャックプレイヤー評価装置34の機能性を1つのCGIスクリプト348内に組み込み、その一方でハウスブラックジャックプレイングモジュール42の機能性をもう1つのCGIスクリプト内に組み込むことが可能である。

また、図1及び2のゲームステーション18と図3のインターネットクライアントノード318との間には特筆に値する相異点があり、同様にブラックジャックプレイ対話にも相異点がある。例えば、以下のような相異点を挙げることができる：

(7.1) インターネット上で発生する潜在的に長い遅延のため、図3の実施形態は、時限満了に起因してブラックジャックプレーの自動的受諾（例えば入力された賭け又は最小アンティに対する省略時解釈の受諾）を提供しない。したがって、プレー速度は、各プレイヤーの応答性及びインターネットの応答性により決定される。

(7.2) プレイヤーは、自らがエントリーしたトーナメントの各々についてコストなしでそのトーナメントでのプレーに使用するための予め定められた数のポイン

トを受理するようなインターネット上の互いに対抗するトーナメントの形でブラックジャックをプレーすることができる。このようなブラックジャックトーナメントでプレーすることの刺激として、トーナメント勝者に対し賞品が授与される可能性もあるという点に留意されたい。さらに、トーナメントを完了するための時間は、標準的なブラックジャックトーナメントプレーのための時間と比べ実質的

に長いものでありうる。例えば、プレイヤは余暇にプレーできることからトーナメントは90日間にわたることもありうる。

(7.3) 図1のゲームステーション18の入力キーは同様に、インターネットクライアントノード318の表示スクリーン上に提示されてもよく、ここでこの時、ゲームステーション18の入力ボタンは、ウェブサイト308により生成されインターネットクライアントノード318でプレイヤに提示されたブラックジャックウェブページ上の起動状態のボタンとなる。ただし、プレー速度の重要性は低減することから、図1及び2の実施形態を参照して言及した通り、少なくともプレーキー280の速度は必要でない、という点に留意されたい。

(7.4) 図3に表示された情報に加えて、インターネットクライアントノード318に対しその他のタイプの情報が出力される可能性がある。特に、例えばブラックジャックトーナメントスポンサ及び賞品に関し、プレイヤに対する各々のウェブサイト308の応答と共に広告情報を提供することができる。

図4A～4Eでは、それがブラックジャックゲーム内で配られたか否かとは無関係に新しい適格なカード表現が周期的に生成され、ブラックジャックプレイヤが互いに非同期的にゲームをプレーできるような新規のブラックジャックバリエーションをプレーするため、図1又は3の実施形態のいずれかにおいてプレイヤの要求を処理する時にブラックジャックゲームコントローラ14により実行される高レベルステップについての流れ図が示されている。ステップ408では、ブラックジャックゲームコントローラ14は、ブラックジャックプレイヤ要求を処理し、各々のプレイヤの要求に対する適切な応答を出力することができるように初期化される。その後、ステップ416では、カードジェネレータモジュール3

8は、規則的な間隔で（例えば0.5秒毎といったような、2秒未満の間隔で）、ブラックジャックプレイヤ評価装置34及びハウスブラックジャックプレイングモジュール42の両方に対し無作為のカード表現を出力し始める。このようにして、ブラックジャックゲームコントローラ14が適正にブラックジャックプレイヤの要求に応答している限り、カードジェネレータモジュール38は連続的かつ

規則的にカード表現を出力する。ステップ416の動作と同時に、図4A～4Eの残りのステップが実施される。こうして、ステップ424では、コントローラ14は、1つの（次の）ブラックジャックプレイヤユニットの入力を待機するが、このような入力は、例えば、新しいブラックジャックトーナメントを入力する要求、1つのトーナメント内で新しいブラックジャックゲームを開始する要求、ブラックジャックゲームプレー要求を処理する要求、プレイヤの勘定に関する情報に対する要求及びヘルプ情報（例えばブラックジャックのプレーの仕方について）に対する要求などである。

ステップ430でブラックジャックプレイヤ要求を受理した時点で、通信インタフェース22は、要求を待ち行列に入れ、その後その要求をブラックジャックドライバ26に伝送する。ステップ436では、プレイヤの要求が、現行のブラックジャックゲーム及び／又は現行のブラックジャックトーナメントに関するものであるか否かについての決定がなされる。そうでない場合、ステップ448に移り、ここで、プレイヤの要求が新しいブラックジャックトーナメントを入力することであるか否かについて付加的な決定がなされる。そうである場合には、ステップ454でブラックジャックドライバ26はブラックジャックトーナメントを決定し、プレイヤをそのトーナメントにエントリさせる。この機能を提供する上で、ブラックジャックプレイヤ26は、自らが新しいトーナメントにエントリするのに適格であることを確認するため、賭け金課金モジュール30と通信する。このようにして、ブラックジャックドライバ26は、賭け金課金モジュール30に少なくともプレイヤのIDとそのプレイヤがエントリし得るトーナメントの仕様を供給する。ここで、トーナメントの選択が、本発明のいくつかの実施形態

においてプレイヤーによって提供されうということに留意されたい。あるいは、ブラックジャックドライバ26は、データベースシステム28内に記憶されたトーナメント情報を用いてプレイヤーのためのトーナメントを選択することができる。賭け金課金モジュール30が、ステップ458において、選択されたトーナメントにプレイヤーをエントリさせることができるということの確認で応答したと仮定

すると、ブラックジャックドライバ26は、プレイヤーがエントリされるブラックジャックトーナメントを識別する確認記録を新規作成する。その後、ステップ462において、ブラックジャックドライバ26は、プレイヤーに対しそのインターネットクライアントノード318（ゲームステーション18）にて確認記録内の情報を出力する。したがって、本発明の図3の実施形態においては、ステップ462の出力（及びブラックジャックプレイヤーに対するその後のこのようなすべての出力）は、この出力が応答となるプレイヤーの要求を開始したCGIスクリプト348に対してその出力が伝送されるまで待ち行列に入れるため、ブラックジャックドライバ26から通信インタフェース22まで出力される。その後、この出力はワールドワイドウェブサーバ340及びインターネットインタフェース332まで伝送され、インターネット324上を伝送され、これによりプレイヤーがブラックジャックをプレーしているインターネットクライアントノード318まで経路指定されることになる。

ステップ462に続いて、ステップ466では、ブラックジャックドライバ26はデータベースシステム28内に、プレイヤーがエントリしたブラックジャックトーナメントを表わす情報を入力する。ここでデータベースシステム28内に入力された情報がその後ブラックジャックドライバ26及び賭け金課金モジュール30の両方により、プレイヤーがエントリしたトーナメントを決定する目的でアクセスされ得る、ということに留意されたい。このステップの後、プレイヤーの要求が処理されたことから、インターネットクライアントノード318、あるいはゲームステーション18でプレイヤーから入力された次のプレイヤー入力を待つため制御の流れはステップ424へと戻る。

ここでステップ448に戻り、プレイヤーがブラックジャックトーナメントにエントリーすることを要求しなかった場合、ステップ470に移り、現行のブラックジャックゲーム及び／又はブラックジャックトーナメントに関係しないその他のあらゆるブラックジャックプレイヤー要求が処理される。例えば、プレイヤーは、そのブラックジャックゲーム勘定に関係する口座情報を要求することができる。こ

のような要求がこのステップで処理され応答されたと仮定すると、制御の流れは再びステップ424に戻り、次のプレイヤー入力を待つ。

ここでステップ436に戻ると、プレイヤー要求が現行のブラックジャック及び／又はブラックジャックトーナメントに関係する場合、ステップ476に移り、ここでブラックジャックドライバ426は、プレイヤーが現在関与しているあらゆる現行のブラックジャックゲーム及び／又はブラックジャックトーナメントに関するデータベースシステム28からの任意の状態情報を検索するため、要求と共に提供されたプレイヤーのIDを使用する。その後、ステップ480では、プレイヤーの要求が、現行のトーナメント内で新しいブラックジャックゲームを開始することであるか否かについての決定がなされる。そうである場合、ステップ484では、ブラックジャックドライバ26は、現行のトーナメント内の新しいブラックジャックゲームをプレイヤーが開始できるということの賭け金課金モジュール30からの確認を要求する。すなわち、賭け金課金モジュール30は、プレイヤーがそのトーナメントを続行するのに十分なトーナメント貸方を有するか否かを決定する。これに続いて、ステップ488では、ブラックジャックドライバ26は、賭け金課金モジュール30から確認が受理されたか否かを決定する。このような確認が全く提供されない場合、ステップ492では、ブラックジャックドライバ26は、現行のトーナメント内でそれ以上プレイヤーがブラックジャックゲームをプレーする可能性がないことを指示するメッセージを、プレイヤーに対しそのインターネットクライアントノード318（ゲームステーション18）で出力する。

あるいは、ステップ488でブラックジャックドライバ26が賭け金課金モジュール30からの確認を受理した場合には、ステップ494で、ブラックジャックドライバ26は、プレイヤーの要求を満たすためブラックジャックゲーム記録を

新規作成する。新しいブラックジャックゲームデータ記録を新規作成する上で、ブラックジャックドライバ26は賭け金課金モジュール30と通信し、新しいブラックジャックゲームの開始に対応する任意の初期アンティをプレイヤーの口座から差し引くと同時に、プレイヤーにその後出力するべくこの取引についてのデータ

をブラックジャックドライバ26に出力させる、ということに留意されたい。このステップの後、ステップ496では、ブラックジャックドライバ26はブラックジャックプレイヤー評価装置34に対し、新しいブラックジャックゲームのための初期ブラックジャックゲーム構成を提供するよう要求する。それに続いてステップ500では、ブラックジャックプレイヤー評価装置34は、初期ブラックジャックゲーム構成で応答し、ここでこの構成には、プレイヤーの手（例えば図2のエリア292に示されているようなもの）のための初期カード表現が含まれている。この初期カード表現は、カードジェネレータモジュール38によりブラックジャックプレイヤー評価装置34に提供された最新のカード表現である、という点に留意されたい。したがって、2人のプレイヤーの新しいブラックジャックゲームの開始要求が急速に続いてブラックジャックドライバ26まで伝送された場合、ディーラモジュール38がブラックジャックプレイヤー評価装置34に対し新しい無作為のカード表現を出力する前に、各要求についてステップ500を実行することができるということに留意されたい。結果として、このような場合、両方のプレイヤー共、プレイヤーの手のための同一の初期カード表現の提示を受けることになる。それに続いて、ステップ504では、ブラックジャックドライバ26は、データベースシステム28内にそのプレイヤーのための新しいブラックジャックゲームの初期構成及びプレイヤーの識別に関する情報を記憶する。特に、新しいゲームのためのブラックジャックゲーム識別子が記憶され、ブラックジャックプレイヤー及びそのゲームが付随するトーナメントの識別と関連付けられる。ステップ500に続いて、ステップ504では、ブラックジャックドライバ26は、データベースシステム28内にプレイヤーのための新しいブラックジャックゲームに関する情報を記憶する。特に、以下の情報が、新しいブラックジャックゲームの初期構成に関して記憶される：プレイヤーの識別、新しいゲームが対応するトーナメント

の識別及び新しいゲームを識別する識別子、そしてカード表現及び何らかの初期所要賭け金を含む新しいブラックジャックゲームのための初期構成。さらに、プレイヤーがプレーする各々のブラックジャックゲームの経過全体を通して、プレイヤーと

ブラックジャックゲームコントローラ 14 の間の対話に起因してゲーム構成が変わるにつれて、ブラックジャックドライバ 26 及び賭け金課金モジュール 30 が情報を更新するという事に留意されたい。こうして、進行中のブラックジャックゲームについて、次のプレーでゲームを続行することに対するプレイヤーからの各々の要求毎に、ブラックジャックゲームコントローラ 14 に対し全ゲーム構成を提供する必要はない。その代り、プレイヤーの要求に対応するブラックジャックゲーム構成に関する情報を検索するのに十分な情報しか、ブラックジャックドライバ 26 及び／又は賭け金課金モジュール 30 に対する要求の中で必要とされない。ステップ 504 に続いて、ステップ 508 では、ブラックジャックドライバ 26 は、プレイヤーに対しそのインターネットクライアントノード 318 (ゲームステーション 18) で新しいゲームのための初期ブラックジャックゲーム構成を出力する。その後、制御の流れは再びステップ 424 に戻り、コントローラ 14 に対する次のプレイヤー入力を待つ。

ここでステップ 480 に戻ると、ここでプレイヤーの要求が、現行のトーナメントで新しいブラックジャックゲームを開始しないという決定がなされた場合、ステップ 520 に移り、ここで、プレイヤーの要求が、現在活動状態であるブラックジャックゲーム内のプレーに関係しているかに関して決定がなされる。関係していない場合には、ステップ 524 において、ブラックジャックゲームコントローラ 14 は、例えば、現行のゲーム及び／又はトーナメントに関連する特別なブラックジャックルール、現行のトーナメントに残っているプレイヤーの数、現行のトーナメント内のプレイヤーのランキング及び現行のトーナメントの勝者に対する賞品についての要求といったその他の種々の要求を処理する。その後、このような種々の要求が応じられたと仮定すると、ステップ 524 で、当該流れ図の制御の流れは 424 に戻り、次のプレイヤーの入力を待つ。

あるいは、ステップ520においてプレイヤーの要求が、現在活動状態にあるブラックジャックゲーム内のプレーに関係している場合、ステップ528で、プレイヤーの要求が新しいカード表現に対するものであるかについてさらなる決定がな

される。そうである場合には、ステップ532で、カード要求がハウスに対するものであるか、それともプレイヤーに対するものであるかについての決定がなされる。カード要求がハウスからのものである場合、ステップ536において、ブラックジャックドライバ26は、現行のブラックジャックゲームのための新しいブラックジャックゲーム構成を得るためハウスブラックジャックプレイングモジュール42と通信し、ここで新しいゲーム構成には、現行のプレイヤーの要求が発出されたブラックジャックゲームのためのハウスの手の中の次のカード表現としてのカードジェネレータモジュール38からの最新出力のカード表現が含まれる。その後、ステップ542では、ハウスブラックジャックプレイングモジュール42は、新しいハウスの手のカード表現を表わすブラックジャックゲーム構成情報及び、新しいブラックジャックゲーム構成に応答する上でプレイヤーが遂行し得る何らかのプレイヤー応答を出力する。

ハウスブラックジャックプレイングモジュール42の出力を受理した時点で、ステップ546において、ブラックジャックドライバ26は、ブラックジャックプレイヤー評価装置34及びブラックジャック手評価装置46の一方又は両方を呼出すことにより、当該ゲーム内にさらなるプレイヤー応答があるかを決定する。考えられる付加的なプレイヤー応答が存在する場合には、ステップ550で、ブラックジャックドライバ26は、プレイヤーがその利用可能なゲームオプションの1つを遂行できるような形で、プレイヤーに対しそのインターネットクライアントノード318（ゲームステーション18）でブラックジャックゲーム構成を出力する。その後、プレイヤーの要求を処理した後、制御の流れは再びステップ424まで戻って次のプレイヤーの出力を待つ。あるいは、ステップ546で、ブラックジャックドライバ26が、考えられるプレイヤー応答がそれ以上全く存在しないことを判定した場合、現行のブラックジャックゲームは完了し、ブラックジャックドライバ26はステップ556で、ブラックジャック手評価装置が、（ブラックジャ

ックゲームの結果に従って) データベースシステム28内のプレイヤーの口座を更新するため賭け金課金モジュール30を起動できるように、ブラックジャックゲーム

ムの手を評価すべくブラックジャック手評価装置46を起動する。このステップに続いて、ステップ560では、賭け金課金モジュール30は、プレイヤーに提供されるべき更新済みの口座情報をブラックジャックドライバ26に出力する。ステップ564では、ブラックジャックドライバ26は、ブラックジャックゲームの結果及びプレイヤーの更新済みの口座情報をプレイヤーに対し出力する。また、ブラックジャックドライバ26が、当該ブラックジャックゲームの完了ならびにプレイヤー及び当該ブラックジャックゲームに関連しているトーナメントに関するさらなる何らかの状態情報に関して、データベースシステム28を更新するという点にも留意されたい。続いて、プレイヤーの要求を処理した後、制御の流れは再びステップ424まで戻って、次のプレイヤー入力を待つ。

あるいは、ステップ532においてプレイヤーの要求がプレイヤーのための新しいカード表現に対するものであることが判定された場合には、ステップ568で、ブラックジャックドライバ26は、現行のブラックジャックゲームのための新しいブラックジャックゲーム構成を得るためブラックジャックプレイヤー評価装置34を起動する。なおここで、新しいゲーム構成には、プレイヤーの手のための次のカード表現としてカードジェネレータモジュール38からの最新出力のカード表現が含まれる。その後、ステップ572では、ブラックジャックプレイヤー評価装置34は、当該ゲームについてプレイヤーが逐行可能である次のブラックジャックプレーオプションを判定し、次にこれらのオプションを伴う新しいブラックジャック構成をブラックジャックドライバ26に出力する。これに続いて、ステップ546以降のステップが上述の通りに実施される。

ここでステップ528まで戻ると、プレイヤーの要求が新しいカード表現に対するものでない場合には、ステップ576に移り、ここでブラックジャックゲームコントローラ14は、付加的な賭けに対する要求、賭けの取消し、特定のプレイヤーの手にスタンドする要求、カード表現ペアを分割する要求又は保険に対する要

求といったその他のブラックジャックプレイヤゲーム要求を処理する。上述のような要求が処理されることを仮定すると、ステップ580では、ブラックジャック

クドライバ26はその後、ステップ576で実施される処理に従ってプレイヤに対し新しいブラックジャックゲーム構成を出力する。また、ブラックジャックドライバ26は、当該ゲームに関係するその後のプレイヤ要求に基づいて検索され得るように新しいブラックジャックゲーム構成に関する情報でデータベースシステム28を更新する、ということにも留意されたい。このステップの後、当該流れ図のための制御の流れは、ステップ424まで戻って、再びもう1つのプレイヤ入力を待つ。

図5は、ブラックジャックゲームコントローラ14と非同期的にプレーされている状態で4つのブラックジャックゲームが示されているブラックジャックをプレーするための本発明のオペレーションの単純な一例を示している。図5を詳細に記述するためには、第1に、図の上部を横切る数字604の行が、カードジェネレータモジュール38により出力される連続的なカード表現の値のシーケンスを表わしているという点に留意されたい。すなわち、最初の時間間隔において、3という値をもつカード表現が出力され、第2の時間間隔内では5という値をもつカード表現が出力され、第3の時間間隔では7という値をもつカード表現が出力されるというように、この行を横断して続いていく。行604の下には、ブラックジャックゲーム行606があり、ここで各々のブラックジャックゲーム行606は、一連のカード値604に対応する時間の経過全体にわたり各々のブラックジャックゲーム610~626において発生する一連の事象を表わしている。特に、各々のブラックジャックゲーム行606内の数値入力、各々のブラックジャックゲームのプレイヤ及びハウスの手に追加カードが加わるにつれての、プレイヤ及びハウスのカードの手の値に対応する。例えば、ブラックジャックゲーム行610を参照すると、このブラックジャックゲームがプレイヤの手がシーケンス604の最も左側のカードの値（すなわち値3）についてのカード表現を獲得することにより開始すると仮定すると、プレイヤの手は、3という対応する値をもつ。それに続いて、ハウスブラックジャックプレイングモジュール42がこ

のゲームについて第2の時間間隔中にハウスに対し初期カード表現を出力する

(すなわち配る) ように起動された場合(すなわちカードジェネレータモジュール38が5というカード表現を出力した場合)、ハウスの手は当初5という値をもつ。その後、第3の間隔において、ブラックジャックゲーム610のためにプレイヤーがもう1枚のカードに対する要求を提供した場合、シーケンス604内の7という値に対応するカード表現はプレイヤーに提供され、したがってプレイヤーの手は、10という合計値を有する。プレイヤーの手の中に7を組込んだ後、このブラックジャックゲームは、シーケンス604内の2という値に対応する次の時間間隔がブラックジャックゲーム610内でプレイヤー又はハウスのいずれにも配られないように遅延される。ここで、カードジェネレータモジュール38によって生成されたカード表現は、このようなカード表現がカードジェネレータモジュール38から出力された最新の出力である時間中にこのカード表現に対する要求が行なわれた場合にのみ、特定のブラックジャックゲーム内に組込まれる、というのが本発明の重要な一面である。このようにして、1つのブラックジャックゲーム中にカードジェネレータモジュール38により出力された1つ又は複数のカード表現は、そのゲーム内では使用され得ない。より厳密に言う、カードジェネレータモジュール38により出力された連続的カード表現の実質的にすべての長さ又はサブシーケンスは、ゲーム内で発生する時間的遅延に起因して一定の与えられたブラックジャックゲーム内で無視され得る、というのが標準的である(図5の例では示されていないが)。したがって、ある種の状況下では、このような遅延は、例えばプレイヤーがこのような時間間隔中にもう1つのヒットを要求しなかった場合の日数分だけ長いものであり得る。

ここでブラックジャックゲーム610の残りのプレーについて続行すると、5番目の時間間隔内で、プレイヤーはヒットを要求し、これにより9という値をもつカード表現を得、このようにして19というプレイヤーの手の値を獲得する、ということに留意されたい。その後、ハウスは、それぞれ8及び10という値をもつ次の2つの連続的カード表現に対するヒットをとる。こうして、ハウスの手について23の値が得られた時点でハウスの手はバストする。

ブラックジャックゲーム614～626についてのブラックジャックゲーム行606は、ブラックジャックゲーム610についての上述の説明と同様に解釈できる。ただし、これらのゲームの各々は、各ゲームがプレイヤーの手のための第1のヒットとして与えられた異なるカード表現で始まるという点において異なる時間間隔で開始するという点に留意されたい。すなわち、ブラックジャックゲーム610～626の各々で配られる第1のカード表現は異なるものであり、さらにシーケンス604の値に対応する要求されたカード表現の各々は各ブラックジャックゲームについて異なっている。したがって、たとえ他のブラックジャックゲームと同時にプレーされようと、実質的にすべてのブラックジャックゲームは、一意的なプレイヤーの手及びハウスの手を有することになる。こうして、多数の非同期的なブラックジャックゲームがハウスと一対一で同時にプレーされ得るのみならず、ブラックジャックプレイヤーは1つのブラックジャックゲームにおける実質的にすべてのヒット（プレイヤーの手及びハウスの手の両方について）についてのタイミングを実質的に判定でき、これによりカード表現が操作されているのではないかという疑いを低減させることができるという点で、ハウスがカード表現を操作していないというブラックジャックプレイヤーによる信頼度がより高いものとなりうる。その上、1実施形態においては、プレイヤーは、ゲームの経過中に生成されたカード表現のシーケンスを要求することができる。

本発明には同様に、その他のブラックジャックバリエーションも内含されうることにも留意されたい。特に、ステップ416（図4A）を再び参照すると、規則的間隔でカード表現を生成する代りに、このステップは、それが新しいカード表現に対する要求がある時につねに（例えばステップ536及び568）要望に応じて実質的に無作為のカード表現を生成するような形でカードジェネレータモジュール38を単純に起動することができる。

さらに、各プレイヤーをモニターできる、特にトーナメントブラックジャックに適したもう1つのブラックジャックバリエーションにおいては、プレイヤーは、カジノ内で人間のディーラと通常ブラックジャックがプレーされるように同期的に

1つのブラックジャックゲームについて各プレーを行なう。ただし、当該バリエ

ーションにおいては、各々のプレイヤーには、その初期カードについて同一のカード表現が提供される。その後、各々のプレイヤーの手及びハウス（すなわちディーラ）の手は、プレイヤーがそのブラックジャックの手を異なる形でプレーした時にのみ、プレイヤー間で変動する。すなわち、複数のプレイヤーの間で同期的にプレーされる各々のブラックジャックゲームについて、各プレイヤー及びハウスブラックジャックプレーイングモジュール42には同じカード表現シーケンスが利用可能であり、したがって、例えばプレイヤーの一人とハウスブラックジャックプレーイングモジュールの間の各ゲームにおける配られたカード表現は、そのゲームを通して同じプレーシーケンスをプレーするプレイヤーについて同一のものとなっている。したがって、当業者であればわかるように、各々のブラックジャックゲームについて、カードジェネレータモジュール38がゲーム全体を通して予め定められたカード表現シーケンス（すなわち順序づけされたコレクション）を維持し、その結果、異なる形でプレーするプレイヤーに対し適切にシーケンス決定されたカード表現を配ることができるようになっていることが必要であるかもしれない。その上、ハウスブラックジャックディーラプレーイングモジュール42がカードジェネレータモジュール38に充分な制御情報を提供し、その結果、カードジェネレータモジュールが予め定められたシーケンスからの適切なカード表現で応答できるようになっていることも必要であるかもしれない。

本発明の別のの実施形態が、図6A及び6Bに示されており、ここで、この実施形態は、特定のプレイヤーグループの人口統計学的プロフィールといったような予め定められたプレイヤープロフィールと適切に整合する有資格プレイヤーに対してスポンサ又は広告者の製品及び／又はサービスの広告を提示するために向上されている。したがって、図6A及び6Bでは、ブラックジャック以外のゲーム（例えばポーカー、クラップス、パイゴウ及びルーレット）もプレーできるという点を除いてブラックジャックゲームコントローラ14（図3）と実質的に同じ機能性を提供するためのゲーム／広告コントローラ604が存在する。さらに、ゲー

ム／広告コントローラ604も、ゲーム／広告ウェブサイト308により提供されるさまざまなゲームをプレーするユーザ（すなわちプレイヤー）と特定の広告を

整合させることに関係する機能をも実行し、ここで各ユーザは、対応するインターネットクライアントノード318（あるいは対話型ケーブルテレビノード）上でウェブサイト308と通信する、すなわち、当該図6A及び6Bは、所望のユーザ特性（例えばプロフィール）をもつプレイヤを、このようなユーザ特性をもつプレイヤを要求するスポンサ又は広告者からの広告と整合させるための高レベルモジュールを提示している。特に、このような所望のプロフィールをもつプレイヤのみが、特定のスポンサ又は広告者からの特定の広告及び／又は販促活動（すなわち広告全体）を受理することに対し適格となる。したがって、どのプレイヤ（又はより一般的にはユーザ）がどの広告を受けとるかについてのこのような決定を行なうためさまざまな基準を用いることができる、というのが本発明の1つの面である。例えば、ユーザを広告プレゼンテーションと整合させる上で、以下の属性のうちの1つ又は複数のものを使用することができる。

- (8.1) 年齢
- (8.2) 性別
- (8.3) 財務状態
- (8.4) 場所又は居住地
- (8.5) 教育
- (8.6) 婚姻状態
- (8.7) 余暇の時間数
- (8.8) 個人的嗜好及び／又は気質（例えば喫煙者／非喫煙者、スポーツ、映画、酒類、食物、衣服、休暇、車などについての好みなど）、
- (8.9) 所帯の規模
- (8.10) 子供の数
- (8.11) アクセスされたウェブサイトのタイプ、ユーザが付加的な情報を求める広告のタイプ、ブラックジャックのようなゲームをプレーする上でのリスク許容

限度といったネットワーク対話によるユーザの分類。

特定のユーザに特定の広告を提供する（又は整合させる）ために、各ユーザに

についてのデータ（又はユーザ情報項目）がユーザプロフィールの形で、図3のブラックジャックプレイヤー登録及びブレイング状態データベース28の増強バージョンであるユーザ（プレイヤー）データベース28の中に維持される。ユーザプロフィールには（8.1）～（8.11）にあるようなユーザ関係の情報が入っている。この情報は、ユーザがウェブサイト308で登録した時点で、ユーザが自らについてその後たずねられた明示的な質問に回答した時点で、又はユーザのネットワーク活動をモニタすることによって得られる。ユーザプロフィールは、各ユーザについて得られる情報の量に応じて長さが変動し得るということに留意されたい。さらに、異なるタイプのユーザについて、異なるタイプの情報を得ることができる。例えば、100万ドル以上の財産をもつユーザについては、これらのユーザは、ある種の広告者にとっては重要であるため、彼らの好みの休暇目的地を入力することが要求される可能性がある。しかしながら、その財産が40,000ドル未満のユーザについては、このような情報はどの広告者にとっても無関係である可能性が高いため、かかる情報は獲得されない可能性がある。このようにして、ユーザプロフィールの1つの実施形態では、各々のユーザプロフィールは、すべてのユーザ中に均等でないユーザ情報項目を記憶するため可変長のセクションを有する。さらに、このような実施形態においては、可変長のセクション中に記憶された各々のユーザ情報項目は1つのペアとしてみなされ、ここでこのペアの最初の構成要素は質問、ユーザ属性又はユーザの分類を指示又は参照指示し、これに対して第2の構成要素が答え、つまり第1の構成要素に関連する値を提供する。こうして、例えば、1人の特定のユーザについて、情報項目は（4,「Madrid」）というペアを提供することができ、ここで、当業者であれば理解できるように「4」は属性すなわち「好みの休暇目的地」を識別し、「Madrid」はこの属性に対する値である。

あるいは、広告者又はスポンサに関係するデータが異なるデータベース、すな

わち広告者データベース612の中に常駐していてもよい。したがって、このデータベースは、一つの実施形態においてユーザプロフィールデータ構造と実質的に同一のデータ構造をもつ人口統計学的プロフィールを記憶する。このような人

口統計学的プロフィールは、（潜在的には単に比較的少数の）ユーザプロフィールの中で提供されうるユーザ情報項目についての要求された値を特定するための可変長セクションを有する可能性がある。いくつかの実施形態では、人口統計学的プロフィールは、広告者又はスポンサの識別に対する参照、提示されるべき広告に対する参照及び、各ペアの最初の構成要素がユーザ情報項目ペアの第1の構成要素と同じ解釈を有し、そのペアの第2の構成要素が広告主又はスポンサが好む値の範囲又は所望の値を特定するような統計学的項目ペアの可変長セクション、を内含している。さらに、いくつかの実施形態では、各々の人口統計学的項目ペアは、広告者又はスポンサにとってこのペアがもつ感知された重要性といったような、それに付随する付加的情報を有する可能性がある。こうして、このような付加的情報は、1という値がその人口統計学的項目ペアが最高の重要性をもつものであることを表わし、その一方でゼロという値がその人口統計学的項目が実質的に広告者又はスポンサと無関係であることを表わしているような、正規化されたスカラ値の形をとっていてもよい。したがって、人口統計学的プロフィールの特定の実施形態の如何に関わらず、その広告プレゼンテーションの中で描写された製品及び／又はサービスを購入する確率が高いと思われる特定のユーザ標的グループと、単数又は複数の対応する広告プレゼンテーションを整合させる（すなわち選択させる）ために、ユーザの人口統計学的プロフィールが用いられる。このようにして、このような広告プレゼンテーションは、ひきつづき顧客となる確率の高いユーザに対してのみ提示することができるため、広告者及び／又はスポンサはこれらのユーザに対して、サービス割引、無料サンプル又は試用といった比較的広範な販促活動をもつ特定のターゲティングされた広告を提供することができる。

したがって、このような人口統計学的プロフィールとユーザの選択又は整合を

行なうためには、各ユーザについて、ユーザデータベース28内に記憶されたユーザプロフィールが広告選択エンジン618により人口統計学的プロフィールと比較される。1つのユーザグループを選択するためにこのような比較を行なうための技術は数多く存在するという事に留意されたい。特に、ユーザ情報項目ペ

アの第2の構成要素が、対応する人口統計学的項目ペア内で特定されたような所望の範囲（内）であるように、各々の人口統計学的項目ペアと対応するユーザ情報項目対の間には、精確な整合が必要とされるかもしれない。あるいは、人口統計学的プロフィールを精確に整合するのにすべての人口統計学的ペアが必要とされない場合、「類似性」測定値を決定するため、さまざまな重みづけの統計技術を使用することができる。一つの実施形態においては、類似性測定値は、1つの広告プレゼンテーションについて対応する人口統計学的プロフィールと最も密に整合するユーザを決定する統計的解析モジュールにより提供され得る。こうして、1人のユーザが選択されるためには、そのユーザのプロフィールと対応する人口統計学的プロフィールの間の類似性測定値が、予め定められたしきい値を上まわっていることが必要とされるかもしれない。さらに、広告選択エンジン618は、例えばユーザデータベース28内の各々のユーザプロフィールについて、例えばゲーム／広告ウェブサイト308と通信している時の対応するユーザに対する提示のための候補である広告プレゼンテーションを識別する関連するテーブルが存在するような形で、バックグラウンド又は非実時間プロセスとして、ユーザと広告プレゼンテーションとの整合を実施することができる、ということに留意されたい。

さらに、少なくとも本発明の1実施形態において、広告選択エンジン618は、特定の一つの人口統計学的プロフィールについて、広告プレゼンテーションが提示されるべきユーザグループを再度選択するため、ユーザデータベース28内でユーザプロフィールを定期的に再評価することができる、ということに留意することが重要である。こうして、予め選択されたユーザは、再度適格となることもあれば、失格することもあり、以前に失格したユーザがこの時例えば向上された

ユーザプロフィールに起因して選択に適格となる可能性がある。

したがって、本発明は、付加的情報で向上されたユーザプロフィールをもつユーザに対し、1つのカテゴリの広告の伝送を開始したり停止したりすることができる。例えば、ユーザが、自ら現在新車の購入を考えていることを表示した場合

には、車の購入のための広告をそのユーザに伝送することができる。あるいは、例えば1台の車が購入された又はそれ以上の車の広告が望まれないことの通知を本発明がひとたび受けると、車の広告カテゴリからのそれ以上の広告がそのユーザに伝送されないように、ユーザのプロフィールのさらなる向上を行なうことができる。

本発明は、1つのカテゴリの記録又は対象に類似の形で関係している人口統計学的項目ペアをリンクさせるための技術を提供することによって、広告のカテゴリを柔軟に新規作成、消去及び修正できるようにするということに留意されたい。こうして、本発明により、少なくとも以下の広告カテゴリを提供することができる。すなわち、スポーツカテゴリ（例えば野球、サッカー、ホッケーなど）、食品関連カテゴリ（例えばレストラン、食品雑貨店、食料品目）、エクササイズ関連広告（例えば、自転車、インラインスケート、スキー）、保険関係広告（例えば自動車保険、生命保険）、政治関係広告（例えば特定の政治候補者に賛成する又は反対するもの）及び地理関係広告（例えば、デンバー都市部などといった特定のエリア内に住むユーザのためのもの）。このようにして、広告選択エンジン618は、その後共通ゲートウェイインタフェース348によりユーザに出力されるHTML内に含み入れることができるように、このデータを翻訳するため、HTML表示エンジン622に対して選択された広告プレゼンテーションを供給する。

より厳密に言うと、選択された広告データは、HTML表示エンジン622の中で（少なくとも本発明の1回のオペレーションで）、例えばトークンジェネレータ（モジュール）38により発行されたゲームカード（現在のユーザーゲームのための）を表わすトークン628と結合される。なおここでこのジェネレータ

は、図3のカードジェネレータモジュール38の増強形バージョンである。生成されたトークンは最初、プレイ中のゲームのルールに従ってユーザゲーム要求を処理するため、ゲームプレイエンジン632に供給される。すなわち、ゲームプレイエンジン632は、各々の利用可能なゲームについて、（a）各トークンをいかに「プレイ」できるか；（b）誰がトークンを受理するか、例えばユーザ又

はハウスブレイングモジュール42；及び(c)トークンのプレー結果、を決定する。1つの実施形態において、トークンジェネレータ38は、例えばハウスブレイングモジュール42及び／又はプレイヤーオプション評価装置34による要求に基づいてトークンを生成し、ここで生成されたトークンは、プレー中のゲームに該当するものである、ということに留意されたい。あるいは、別の実施形態において、トークンジェネレータ38は、無作為トークンを生成することができ、ゲームプレーエンジン632は、当業者ならば分かるように、オフアされたゲームについての適当な無作為化された値へとトークンを変換する。その上、無作為化されたトークンを複数の異なるゲームに供給するためのその他の実施形態も、本発明の範囲内に入る。さらに、ゲームプレーエンジン632は、プレー中の特定のゲームとの関係におけるユーザの状態ならびにその他すべてのユーザに対するそのユーザの関係（例えば、ユーザがゲーム／広告ウェブサイト308でオフアされたトーナメントに関与している場合）を維持するため、プレイヤーデータベース28とコンタクトする。当業者ならば分かるように、ゲームプレーエンジン632の一実施形態においては、その内部モジュールは、付加的にブラックジャック以外のゲーム（例えば「一対一」のポーカー、クラップス、ルーレット、及びパイゴウ）についてでさえ、図3に対応してラベル付けされたモジュールと同じアーキテクチャ及び機能性を提供している。

共通ゲートウェイインタフェース又はCGIスクリプト348は、HTML表示エンジン622と、当業者ならば分かるように図3についてのCGIスクリプト348の記述の中で論述されているような複数の高レベルの実行可能プログラムでありうるワールドワイドウェブサーバ340との間で、データを転送する。

一方、このワールドワイドウェブサーバ340は、適切なワールドワイドウェブブラウザ640をもつ意図されたインターネットクライアントノード318にデータを転送するためインターネット324とインタフェースするインターネットTCP/IPスタック332にデータを転送する。

当該実施形態は、プレー中のゲームの状態及びユーザデータベース28内の広告に対するユーザ応答についての情報を維持する。さらに、広告者データベース

612内で、付加的な広告者特定の情報（例えば所望の人口統計学的プロフィール、広告、販促活動及びユーザ応答に関する情報）が提供される。したがって、上述の通り、広告者データベース612内の人口統計学的プロフィールには、（8.1）から（8.11）までの属性のうちの1つ又は複数のものを指定するためのフィールドをもつスキーム又はテンプレートが含まれる可能性がある。その上、データベース28及び612は、（a）各ユーザに提示された広告プレゼンテーション；（b）特定の広告プレゼンテーションの提示の時刻、日付及び数；及び（c）広告に対する検出されたユーザ応答といったさまざまなタイプの直接関係する統計の記録を維持することができる。こうして、この情報は、広告者又はスポンサに対し、その製品、サービス及びその提示の効力に関する向上したフィードバックを提供することができる。例えば、広告者は、以下のようなフィードバックを獲得するため、ユーザ及び広告者データベース28及び612を照会することができる：

- （9.1） 誰が特定の広告を見たか；
- （9.2） いつそれが見られたか；
- （9.3） その広告が（a）任意の特定ユーザ、（b）すべてのユーザ、によりアクセスされた回数；
- （9.4） 好意的及び／又は非好意的応答の数。

ここで、図7を参照すると、ゲーム／広告ウェブサイト308の機能にアクセスする上でユーザがナビゲートするアクセス経路又はパスの一実施形態を提供するダイアグラムが提示されている。特に、ゲーム／広告ウェブサイト308での

インターネットコンタクトを開始した時点で、ユーザはまず第1に、ウェブサイト308を識別するオープニングページ700の提示を受ける。その後、ユーザは、ウェブサイト308に関する一般的情報を閲覧し、また（以下でさらに詳細に記述されているように）ウェブサイトで登録するため、恩典及び登録のページ704にアクセスすることができる。あるいは、ユーザは、例えば広告者により提供されるようなゲーム及び情報交換機能を閲覧するため、単数又は複数の「ロビー」ページ708にアクセスすることができる。ユーザがゲーム／広告ウェブ

サイト308で登録されたと仮定すると、ユーザはロビー708からゲームページ710まで進むことができ、ここで、ゲームページ728への導入を介してプレーするためゲーム726又はゲームルール730を選択することができる。あるいは、ユーザは代りに、例えば、ユーザの加入（例えば特定のメンバシップ割引チェーン店のメンバである）に応じてユーザがアクセスを許されている可能性のある組織のリストなどをもつ1つ又は複数のインデックスページ714にアクセスすることができる。付加的には、インデックスページ714から、実質的にいかなるユーザでも、広告者ページ722上に広告者によって提供された広告又は販促活動にアクセスすることができる。しかしながら、広告者又はスポンサによって提供されたいくつかの販促活動に関する情報は制限されたものである、というのが本発明の1つの面である。すなわち、このような販促活動は、その提供を保証するのに充分なほどに広告者又はスポンサにとって望ましいユーザプロフィールと相容性あるものであると本発明が決定した人口統計学的プロフィールをもつユーザに対してのみ、提示され得る。このようにして、本発明は、例えば広告者の製品及び／又はサービスをその後購入する確率が高いとみなされている「適格とされた」ユーザに対してのみ、一定の広告者の販促活動に対するアクセスを提供する。さらに、このような販促活動は同様に、広告対象の特定の製品又はサービスに対する関心を表明するユーザに対しても提示され得る。例えば、（a）広告対象項目に関する付加的な又は補足的な情報を要求する、又は（b）（例えば1つの広告対象項目に対する好みを表すことにより）かかる広告に対する

る好意的な応答を提供するか、又は（c）個人情報又はマーケティング調査情報に関するアンケートに応えたユーザにも販促活動に関する情報が提供され得る。したがって、広告者又はスポンサは、本発明を介して、このようなユーザに対しても同様に、比較的に実のある又は高価な販促活動をオフアすることができる。その上、本発明は、このような人口統計学的プロフィールを利用して、このプロフィールに充分整合しないユーザが、対応する販促活動にアクセスするのを禁止することもできる。したがって、本発明の一実施形態においては、ユーザが広告

者ページ722にアクセスした場合、ユーザのプロフィール（ユーザデータベース28内の）は、ユーザに提示され得る何らかの販促活動を決定するため、広告者のデータベース612内の人口統計学的プロフィールと比較される。

その上、インデックスページ714から、ユーザは、さまざまなウェブサイト又はウェブサイトページにリンクする能力の提供を受けることができる。すなわち、ユーザには、リンクが利用可能となった時点（通常、ハイパーテキストリンク）でいつでももう1つのウェブサイト又はウェブページ内にリンクする能力が提供され得る。付加的には、ゲーム726をプレーしている間に類似のリンクに複数のユーザがアクセスできるという点に留意されたい。ただし、これらのリンクは一般に、ユーザがさらなる情報に露呈され得かつ／又は広告対象項目について販促活動のオプションの提示を受けることができるように、ゲーム／広告ウェブサイト308内で広告者ページ722に対しユーザをハイパーリンクすることができる。例えば、いくつかの広告ハイパーリンクを1つのゲーム726のプレーのプレゼンテーションに組み込むことができる。したがって、本発明の1つの面はゲーム726のプレー内に異なる広告プレゼンテーション（及び任意の関係するハイパーリンク）をくり返し組込むことにあることから、ユーザは、関係するハイパーリンクを起動することによって異なる製品又はサービスについての付加的な情報を見つけ出すよう反復的に誘われる可能性がある。さらに、このようなハイパーリンクがユーザに異なるウェブサイトへのアクセスを提供する場合、ユーザのインターネットクライアントノード318の表示の少なくとも一部分が

そのゲーム／広告ウェブサイト308に付随する図表書式を維持し、ユーザはもう1つのウェブサイトにアクセスすることに気づくことなく、ウェブサイト308を離れたり、これに戻ることができる、というのも本発明の一面である。さらに、広告プレゼンテーションに関係するユーザ入力をモニタすることにより、本発明は、例えば、製品又はサービスについてのこのような付加的な情報のためにユーザにより広告プレゼンテーションがアクセスされる回数といったことに関するフィードバックを広告者に提供することができる。

（広告者ページ722を介してか又はゲームプレープレゼンテーションの一部

として提示された)いくつかの広告はユーザと対話型であってよく、この場合、ユーザは予約(例えば航空会社又はホテルの予約)を行なうことなどの取引を実行することができる、という点にも留意されたい。さらに、ユーザには、例えばさまざまな広告、販促活動及びその他の関連事項についての肯定的及び否定的意見又は応答を、広告関係情報のアクセス時点でそれを表明することにより提供する機会が与えられる可能性もある。したがって、本発明の1つの面は、次のものを決定するために統計的に代表的なユーザグループを選択できるという点において「テストマーケティング」を実施できるということにある:

(10. 1) 特定の広告対象品目に関して、ある広告の別の広告に対する効力又はアピール度、

(10. 2) 特定の広告プレゼンテーションに応答するユーザのプロフィール、及び/又は、

(10. 3) 例えば類似のユーザプロフィールをもつ特定のユーザグループが特定の広告プレゼンテーションに対し好意的に応答するか否か。例えば、本発明は、(a)ハイパーリンクの活動化を検出することにより、(b)提示された質問に対する応答を検出することにより、及び/又は(c)広告プレゼンテーションが表示されるか又は可視状態にある時間の長さを決定することにより、このような応答を決定することができる。

したがって、入力された応答データを、ゲーム/広告ウェブサイト308に伝

送し、その後の統計学的評価のために保持することができる。このようにして、結果として得られた集合体統計を例えば広告主又はスポンサが利用できるようにすることができ、これによりユーザのプライバシーが保たれる。特に、統計を次の目的のために利用できるようにすることができる:

(11. 1) 例えば、ある種の広告プレゼンテーションの効力についての情報(例えばこのようなプレゼンテーションに対する肯定的応答の数及び/又はゲーム/広告ウェブサイト308での広告を通して直接販売された広告対象項目の数)を提供する;

(11. 2) ある種の広告プレゼンテーションにアクセスするユーザの数及びプ

プロフィールに関係する情報を提供する；

(11. 3) 広告プレゼンテーションが提示された異なるユーザ（そのグループ）の数に関係する測定値を決定する；

(11. 4) 特定の広告のプレゼンテーションの合計数を決定する；

(11. 5) 広告者に対し広告プレゼンテーションのコストを決定し、例えば（a）1つの広告プレゼンテーションが提示されたユーザの数、（b）要求された販促活動の数又は（c）ウェブサイト308とのネットワークユーザ通信（すなわちヒット）の数、のうちの少なくとも1つに従ってこのようなコストについて広告者に勘定書を送る；

(11. 6) 例えば広告プレゼンテーションの合計提示数に関係するものである広告者のコスト限度に達したことを理由として広告プレゼンテーションを中断すべきであるか否かを決定する。ここで、1つの実施形態においては、ユーザに対する各々の提示について広告者に支払い請求するというのが、本発明の1つの面である。又は、

(11. 7) 広告者又はスポンサが将来の広告において2つの広告プレゼンテーションのうちの最も適当なものを選択するための基準を得ることができるよう、さまざまな選択されたユーザ（そのグループ）に両方共提供された場合の1つの広告プレゼンテーション及び異なるもう1つの第2の広告プレゼンテーション

（同じ広告者からの）のうちのいずれが最も効果的であるかを決定する。

さらに、次の目的のために統計（及び／又は関係する情報）を維持することができる、ということも本発明の1つの面である：

(12. 1) ゲーム／広告ウェブサイト308により提供されたゲームトーナメントに参与するユーザ（プレイヤー）の「実時間」ゲームランキングを提供する。ここでこのようなランキングは、ユーザが自らの順位及びトーナメントに残るプレイヤーの数を知ることができるようユーザに提供され得るものであるということに留意されたい；及び

(12. 2) 例えば、ゲームプレー中のユーザのリスク許容限度を見積り、これを用いて特定のユーザが特定の製品又はサービスに関心をもち得るか否かを判定

するように、このユーザの「パーソナリティスタイル」を提供する。こうして、1人のユーザについてのこのような「パーソナリティスタイル」の統計をユーザのプロフィールに記憶することができる。例えば、ここで収集された情報には、次のものが含まれ得る：賭け金の平均的規模、賭けることのできる合計金額と比べた賭け金の平均的規模、1回のセッションでプレーする時間の長さ、提示されたハイリスクプレーに対する賭け数の比率、及びプレイヤの技能。

したがって、本発明のもつ以下のような面が特筆に値する：

(13. 1) ユーザには、ある一定の組織及び／又は広告者のプレゼンテーションを閲覧した時点でインターネット324のその他のエリアに対する無料アクセス又は低コストアクセスが提供され得る。インターネットのアクセスコストを低減させる能力が、さまざまなユーザをひきつけるための手段として作用するという事に留意されたい。

(13. 2) ユーザは、「ロビー」ページ708まで進むことが要求され、これによりゲームに参加する機会及び／又は広告にさらされる可能性はあるものの、インデックスページ714は、いかなるゲームをも通過せずに、ユーザが属する特定の組織（例えば組織718）又は何らかの特定の広告者（例えば広告者722）にアクセスする機会を、ユーザに対して与える；

(13. 3) ユーザは、初期組織ページ718から導入ゲームページ728（例えばゲーム726についての）まで進むこともできるが、許可されない限り、組織のウェブページ又はゲームに対するさらなるアクセスを提供され得ない；

(13. 4) ゲーム726をプレーしている間、ユーザは、提示中の広告又は販促活動に関係するさらなる情報にアクセスする能力をもつ；

(13. 5) ゲーム726（例えばブラックジャック）をプレーしている間、ユーザは、現行のゲームセッション中にゲーム726の先行する部分を再閲覧し、かつ／又はこれを段階的に再生することが許される可能性がある；

(13. 6) 特定の組織ページ718にある時、ユーザには、何らかの理由で特定の組織ウェブページ上に直接リンクが提供されたのでない限り、広告者722内へのリンクの前にインデックスページ714に戻ることが要求されるかもしれ

ない。さらに、ユーザはインデックスページ714からゲームページ710にアクセスすること又はその逆を行なうことができる；

(13. 7) ユーザは、特定のゲーム726（許可された通り）のプレーへと直接進むか又は対応するゲーム726のためのルールを再閲覧するためルールセクション730まで進むことができる。ユーザは、対応するゲーム726の間、つねにルールセクション730にアクセスできるということに留意されたい；

(13. 8) 以下のような情報を提供するためのヘルプ機能が存在する：

a) ある特定の動作を行なう方法又は、ある動作の理由又は動作が遮断される理由。例えば、あるウェブページにアクセスできない理由、ブラックジャックのゲーム内の賭け、スタンド又はヒットといった特定のゲームプレーを行なうことができない理由、及び／又は、ブラックジャックのようなゲーム内でのある種の賭け、ヒット、スタンド又はその他のユーザプレーの特定の結果の理由；

(b) ゲーム上の対立を解決するためゲームレフェリとコンタクトをとるため。このようなレフェリは、あらゆる論争を解決するために利用可能となる。ユーザは、例えば通知ボタンが起動された時に表示された通知書式を介して、本発明を操作する管理に対し、問題点について通知することができる、という点に留意さ

れたい。

ここで、図8に示されている本発明の代替実施形態を参照すると、ここでは、ゲーム／広告ウェブサイト308は、ユーザがひとたびウェブサーバ340（ケーブルテレビプロバイダ）に登録した時点で、低コスト又は無料ベースでユーザに対しインターネット324（ケーブルテレビ）へのアクセスを提供するため、第3者インターネットアクセスサービスプロバイダ810（又は対話型ケーブルテレビプロバイダ）とコーディネートする。すなわち、ゲーム／広告ウェブサイト308は、ユーザのインターネットサービスプロバイダとコンタクトをとり、ゲーム広告ウェブサイト308がユーザに対する提示のための広告のような要求されていない情報をユーザのインターネットクライアントノード318（あるいは、対話型ケーブルテレビノード）に反復的にダウンロードすることができる代

償として、ユーザのインターネットサービス料金に助成金提供をするようアレンジする。

したがって、本発明の将来のユーザは、インターネットサービスプロバイダ 810 内の通常の逐次ダイヤリングでダイヤルすることにより低価格のインターネットサービス料金のためにゲーム／広告ウェブサイト 308 に署名登録又は登録し、インターネットアクセスを獲得した後、ひきつづき、包括的ユーザ識別子「NEW」で識別されるユーザとしてウェブサイト 308 にログオンすることができる。「NEW」で識別された各々のユーザは、入会又は登録プログラムとの接続へと強制され、その結果、その後例えば広告者の参照に従ってこのユーザにどの広告を提示すべきかを決定する上で使用されうる本発明の要求する情報を提供することができる。こうして、登録が完了した時点で、本発明の当該実施形態は、ユーザのインターネットクライアントノード 318 に対し、例えば a d ヴューアプログラム 812 及び通信デーモン（例えば a d 受信側デーモン 806）をダウンロードし、ここで、このデーモンはゲーム／広告ウェブサイト 308 がユーザのインターネットクライアントノード 318 に対し、反復広告のような要求されていない情報をダウンロードできるようにしている。したがって、デーモン

806 が設置されていると仮定すると、ユーザはウェブサイト 308 のゲーム及び広告サービスにアクセスできるのみならず、低価格でウェブサイト 308 を通じて全インターネットを実質的にアクセスすることもできる。したがって、エンドユーザプロセッサ 318 がインターネットサービスプロバイダ 810 と接続する時にはつねに、ゲーム／広告ウェブサイト 308 はインターネットサービスプロバイダ 810 により知らせを受け、表示エンジン 622 は、ユーザのインターネットクライアントノード 318 とのインターネット通信を介して、ダウンロードされたデーモン 806 を開始させる。その後、表示エンジン 622 は、デーモン 806 に対し選択された広告を定期的を送る。したがって、デーモン 806 は、広告プレゼンテーションの表示をコーディネートするために a d ヴューアプログラム 812 を利用する。

図 8 のアーキテクチャ及び機能性に関係するさまざまな代替形態も同様に、本

発明の範囲内に入るということに留意されたい。例えば、本発明に登録したユーザが、助成金を受けたインターネット接続を介していつインターネットにアクセスしているかを決定するため複数の第3者インターネットサービスプロバイダ806と通信する代りに、ゲーム／広告ウェブサイト308は、専用インターネットサービスプロバイダ806を内含するか又はこれに関係づけられ、その結果ユーザは、本発明に登録した時点で専用インターネットサービスプロバイダ806のための新しいインターネットアクセスコードの提供を受け、そのインターネットアクセス料の助成金提供を受けることが可能となるようにすることができる。

ただし、本発明がいかにしてインターネットアクセスの助成金提供を行なうかとは無関係に、ゲーム／広告コントローラ604には、助成金を受けたユーザがインターネットに接続するか又はインターネットから接続解除する時につねに、通知が行なわれる。さらに、デーモン806及びadビューアプログラム812の中には、ユーザに対し実際に広告が提示されることを確実にするため、ある種の信頼性機能が内含される。例えば、デーモン806及びadビューアプログラム812の両方が活動状態にあることを確認する、助成金提供を受けた各ユーザ

のインターネットクライアントノード318からウェブサイト308への定期的伝送が存在する可能性もある。何らかの広告がユーザのインターネットクライアントノード318で受理された時にはつねに、デーモン806がadビューアプログラム812に対し広告を転送し、このプログラムが今度は、伝送された情報を表示可能な書式に変換し、ユーザのインターネットクライアントノード318の表示がユーザにとって明白な広告を提示するよう強制する、ということに留意されたい。

付加的に、ある状況下では、表示エンジン622がインターネットサービスプロバイダ806にメッセージを送り、予め定められた数の広告プレゼンテーション表示不良のためにさらなるインターネットアクセスのいずれにも助成金提供が行なわれないことを知らせることができる、という点にも留意されたい。

本発明の以上の論述は、例示及び内容説明を目的として示されたものである。さらに、この記述は本発明を本明細書に開示した形態に制限することを意図され

たものではない。したがって、関連技術の技能及び知識の範囲内での上述の教示に適合する変更及び修正は、本発明の範囲内に入る。上述の実施形態はさらに、現在知られている最良の本発明の実施形態を説明し、当業者が本発明を、そのままの状態で、又はその他の実施形態で、そして本発明の特定の利用分野又は用途によって必要とされるさまざまな修正を伴って、利用できるようにすることを意図されたものである。

【図1】

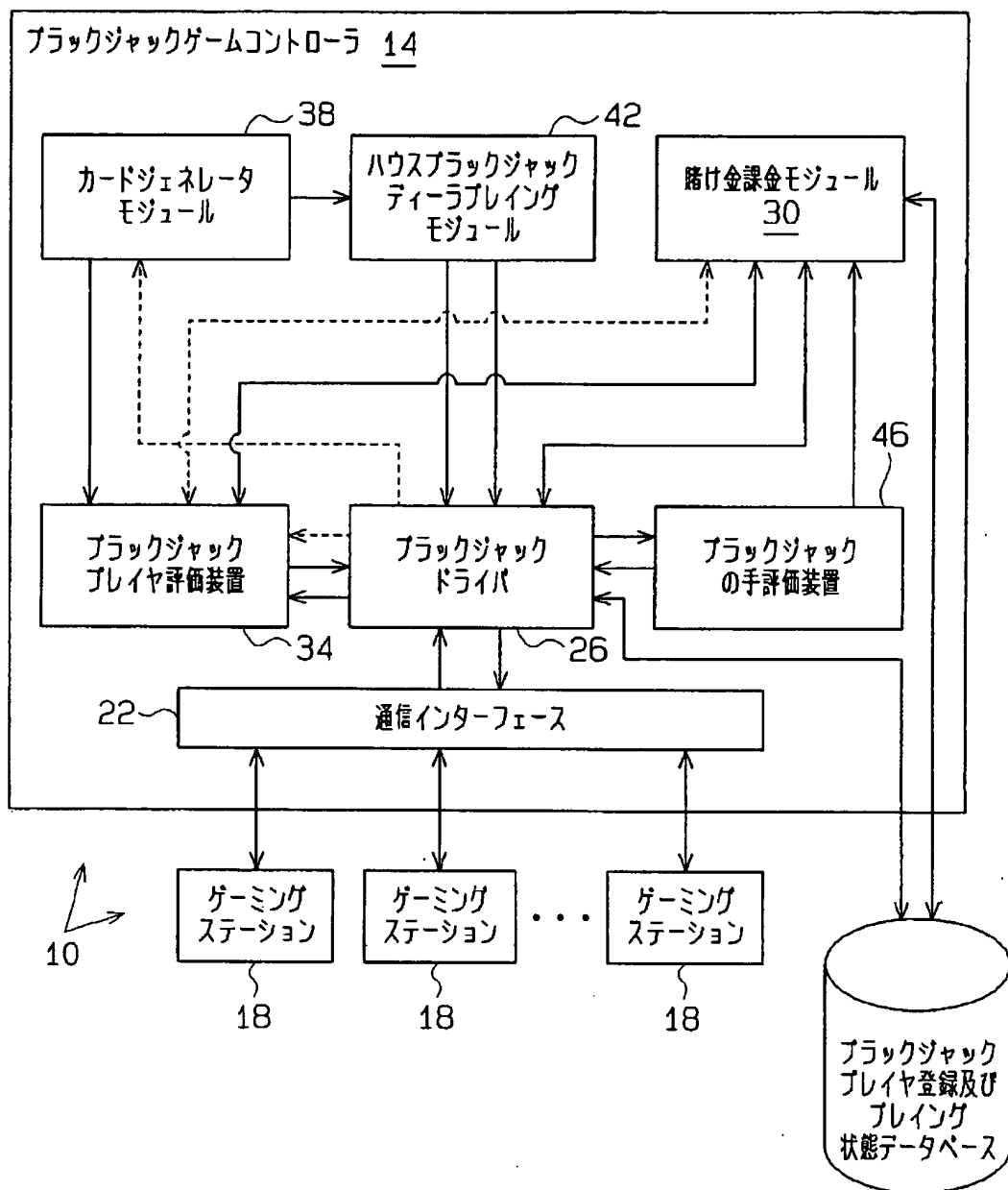


Fig.1

【図2】

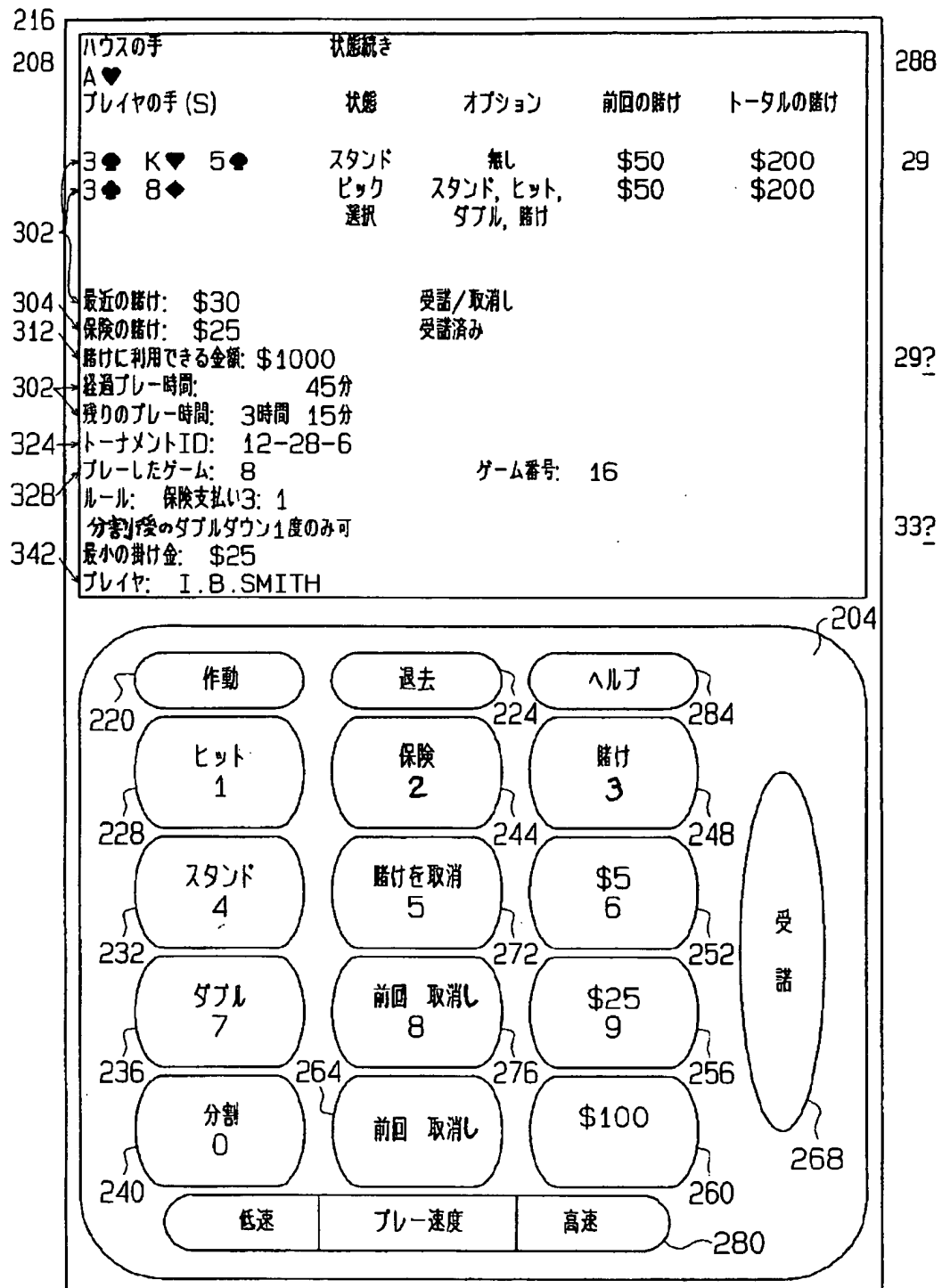


Fig.2

【図3】

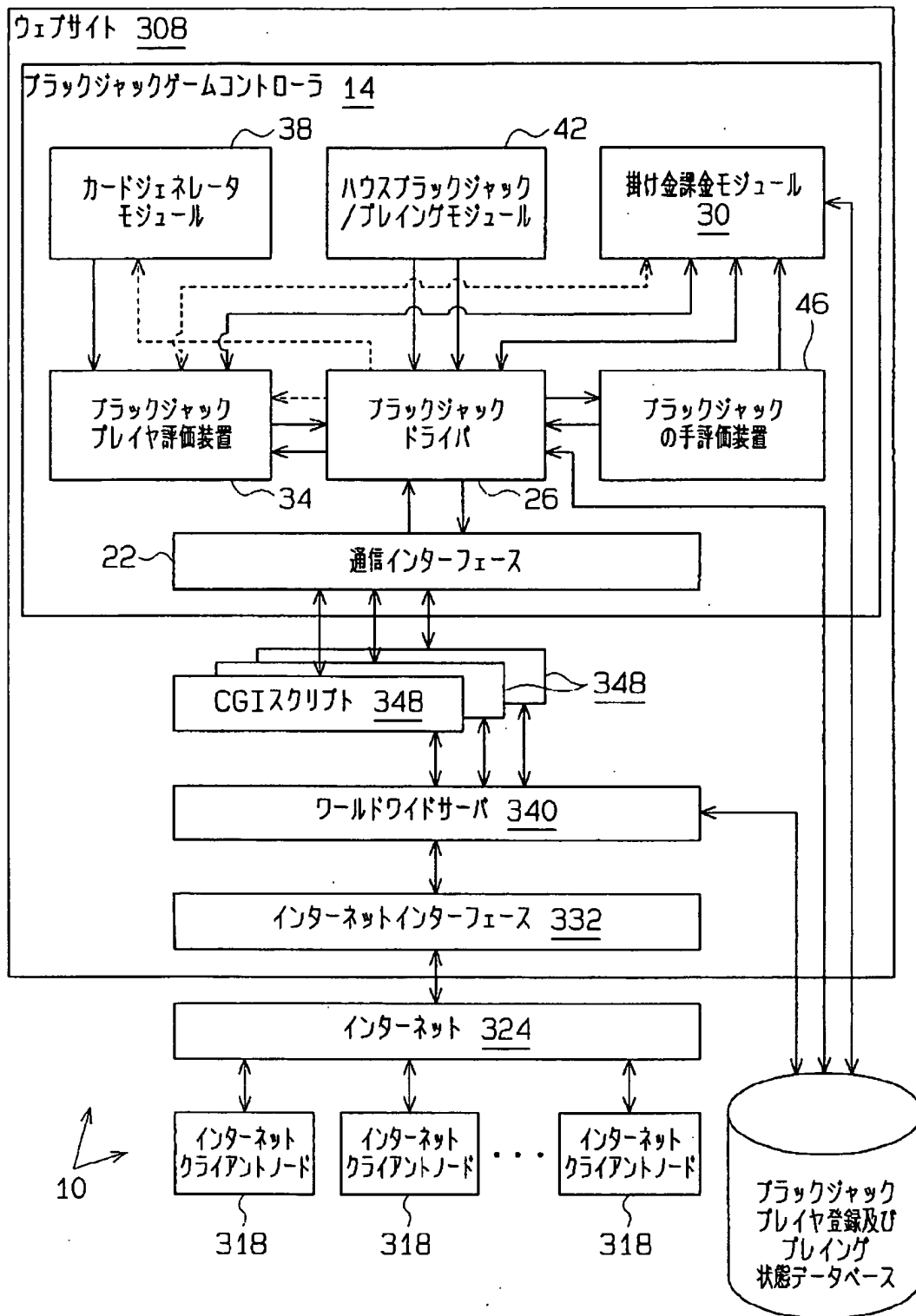


Fig.3

【図4】

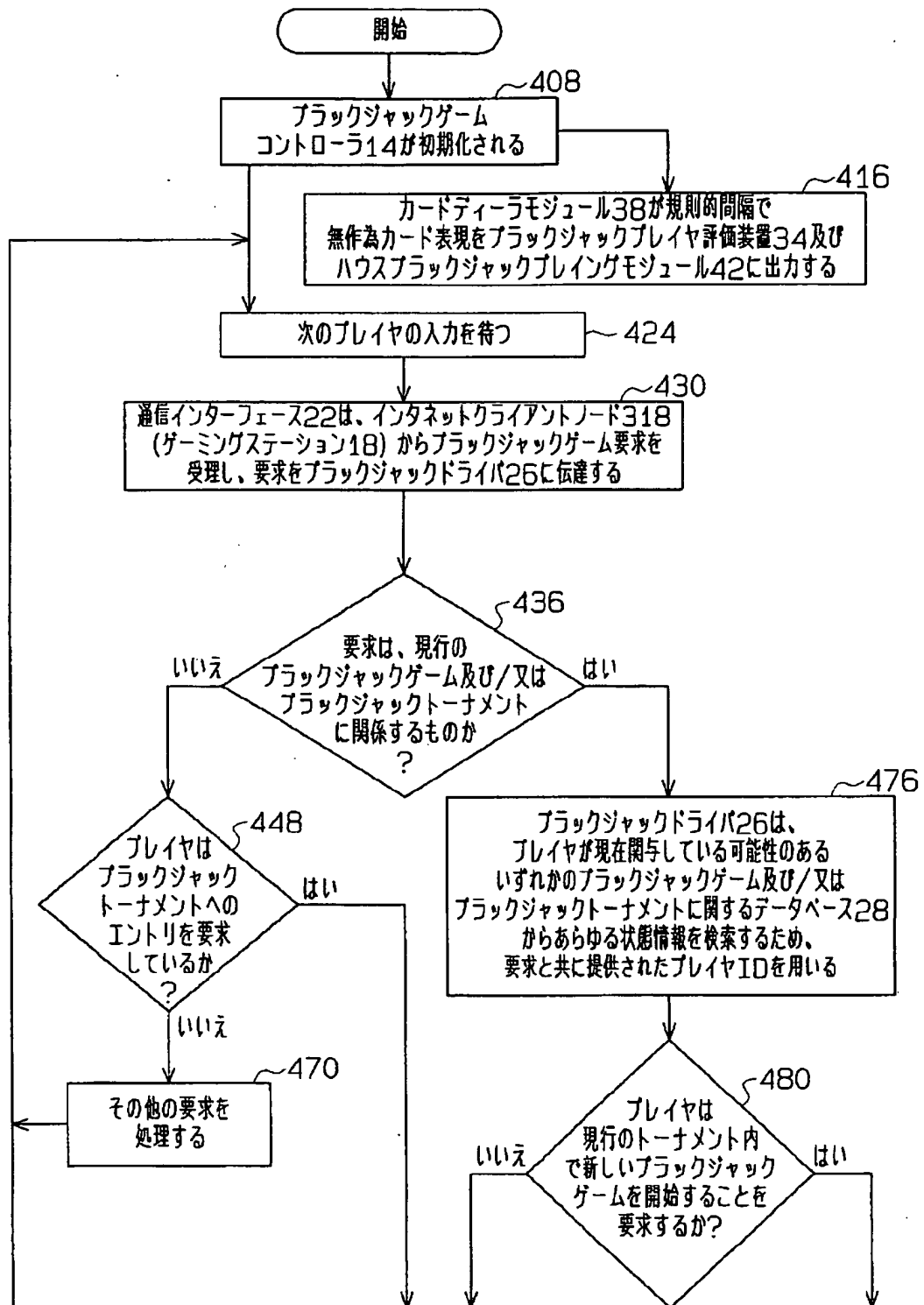


Fig.4A

【図4】

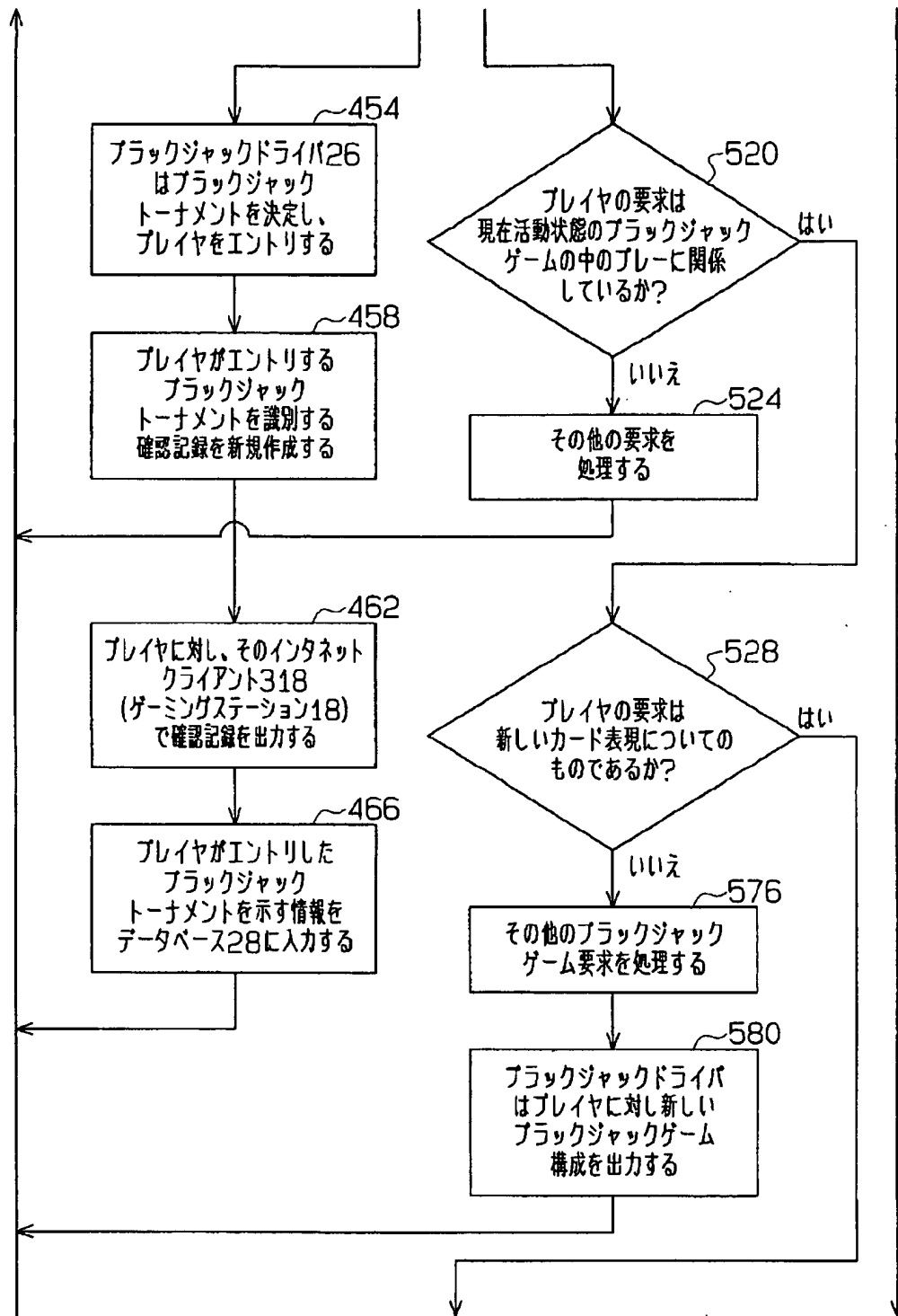


Fig. 4B

【図4】

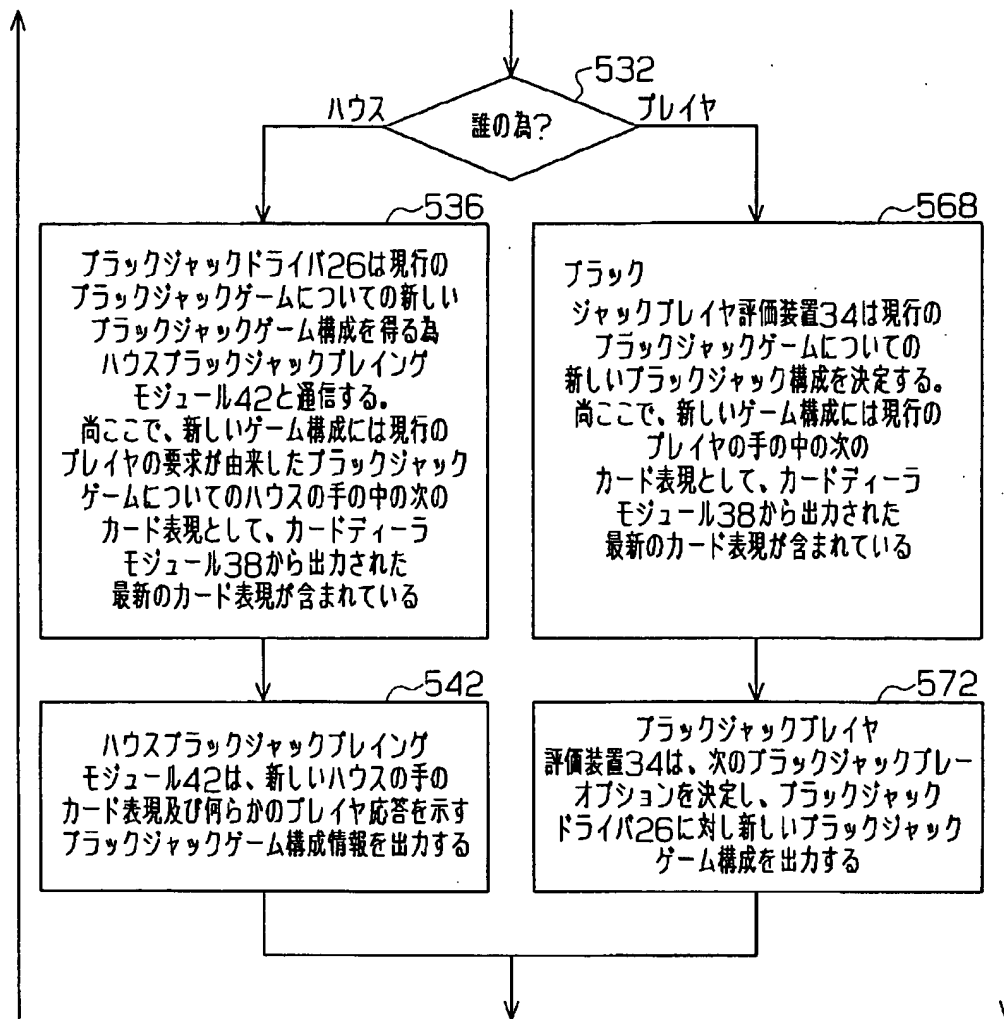


Fig. 4C

【図4】

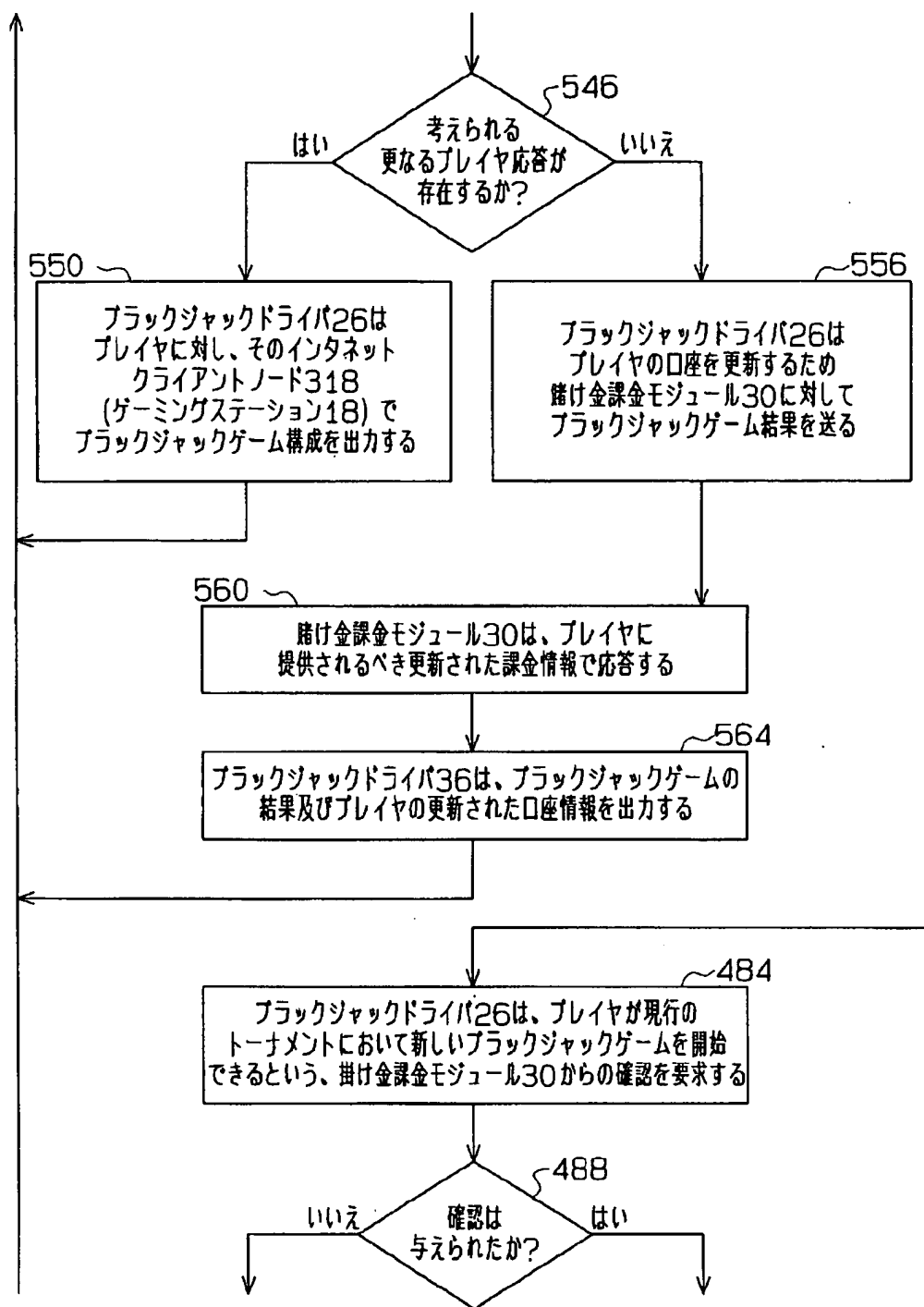


Fig. 4D

【図4】

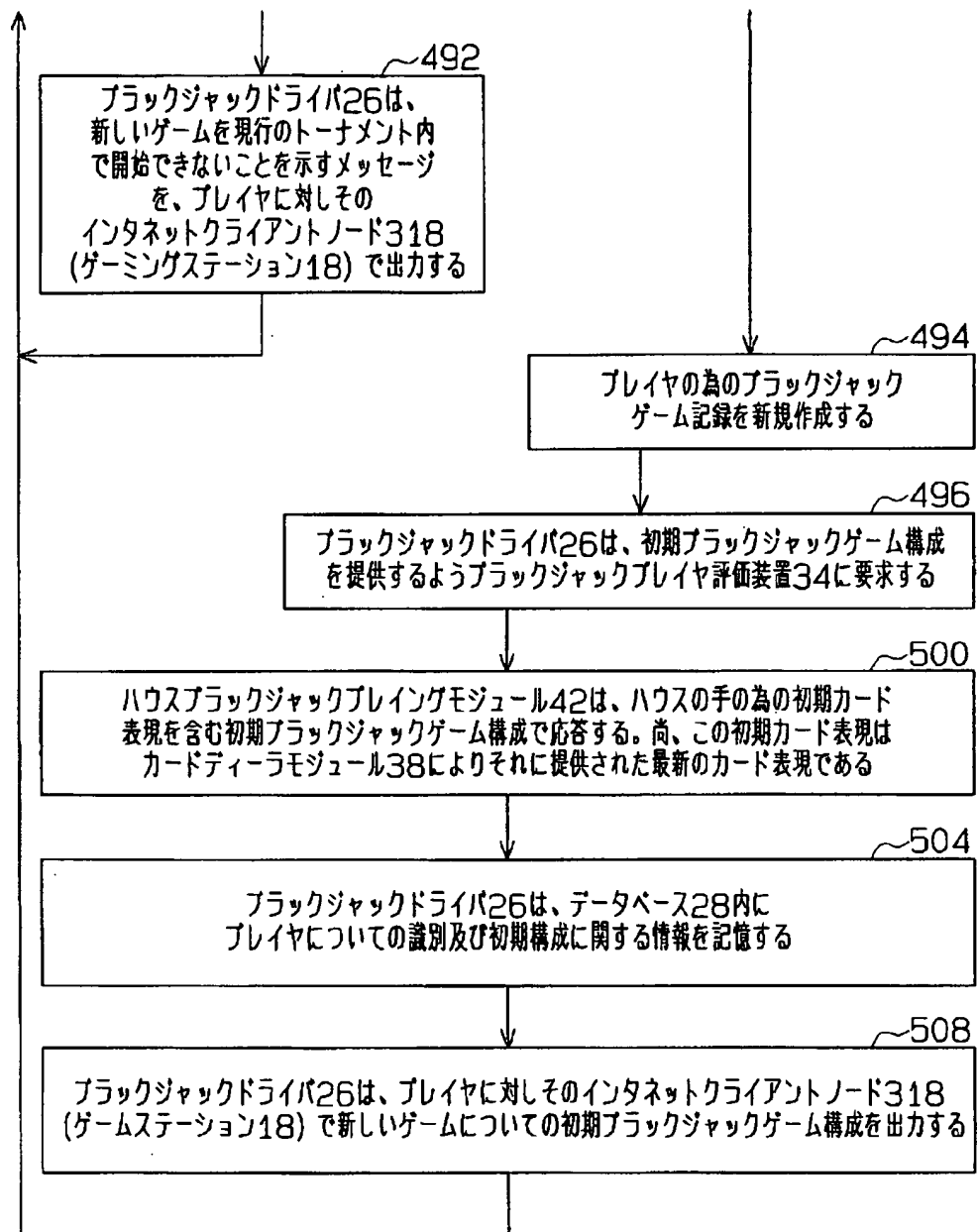


Fig. 4E

カードディモジュール38 から出力されたカードシーケンス からのカードの値→		604										606
		3	5	7	2	9	8	10	10			
ブラックジャック ゲーム 610	プレイヤーの手の評価	3		10	-	19						
	ハウスの手の評価		5				13	23				
ブラックジャック ゲーム 614	プレイヤーの手の評価		5			-	13	-	23			
	ハウスの手の評価			-	2							
ブラックジャック ゲーム 620	プレイヤーの手の評価			7		16						
	ハウスの手の評価				2		10	20				
ブラックジャック ゲーム 626	プレイヤーの手の評価					9		19				
	ハウスの手の評価						8					18

Fig.5

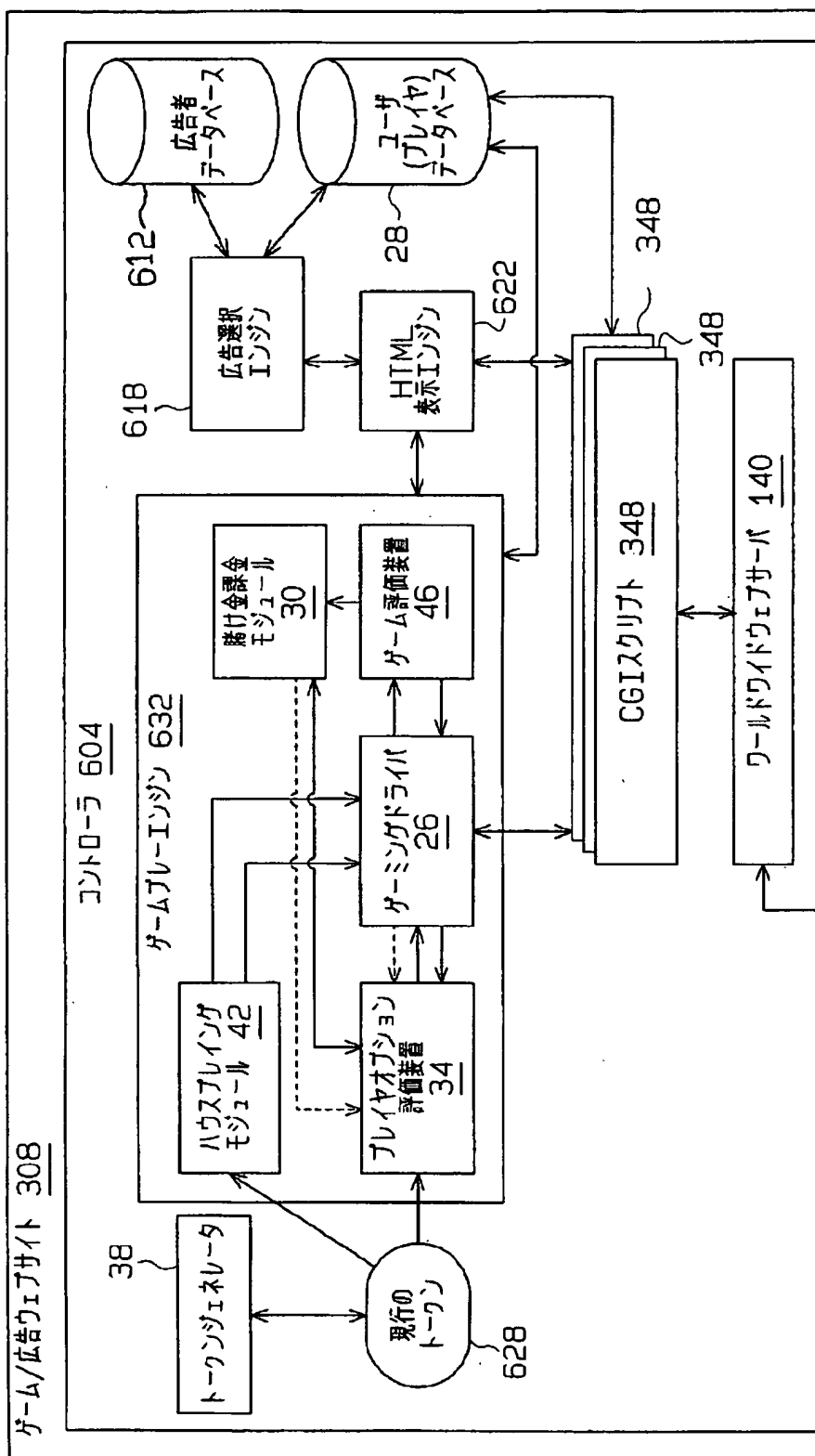


Fig. 6A

【図6】

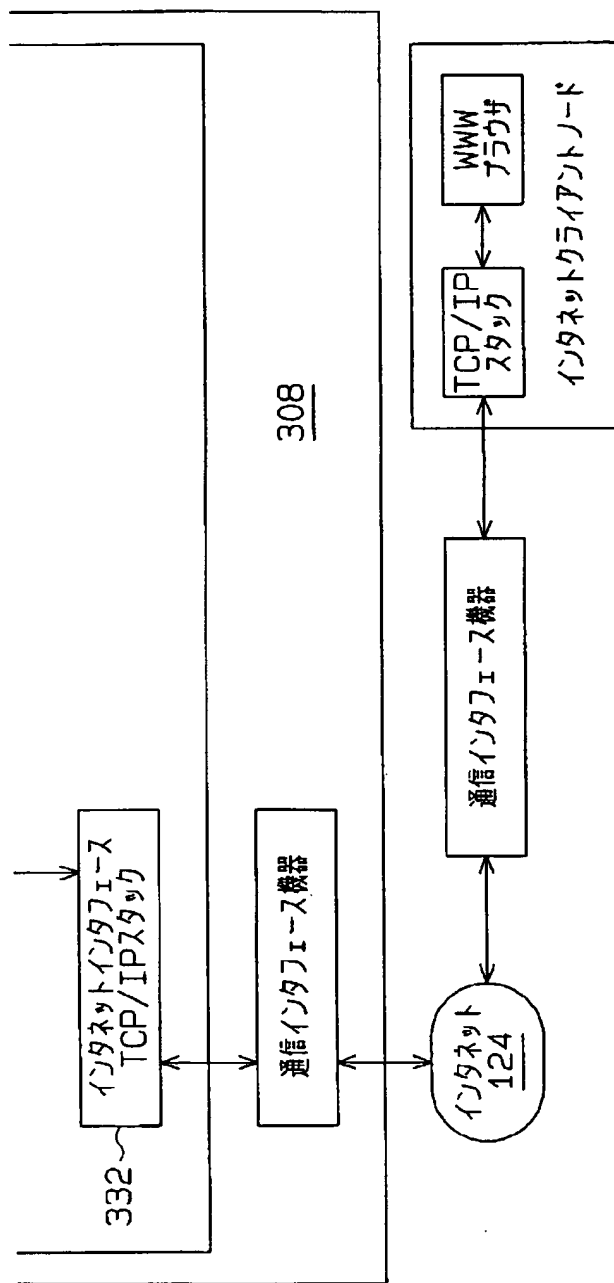


Fig. 6B

【図7】

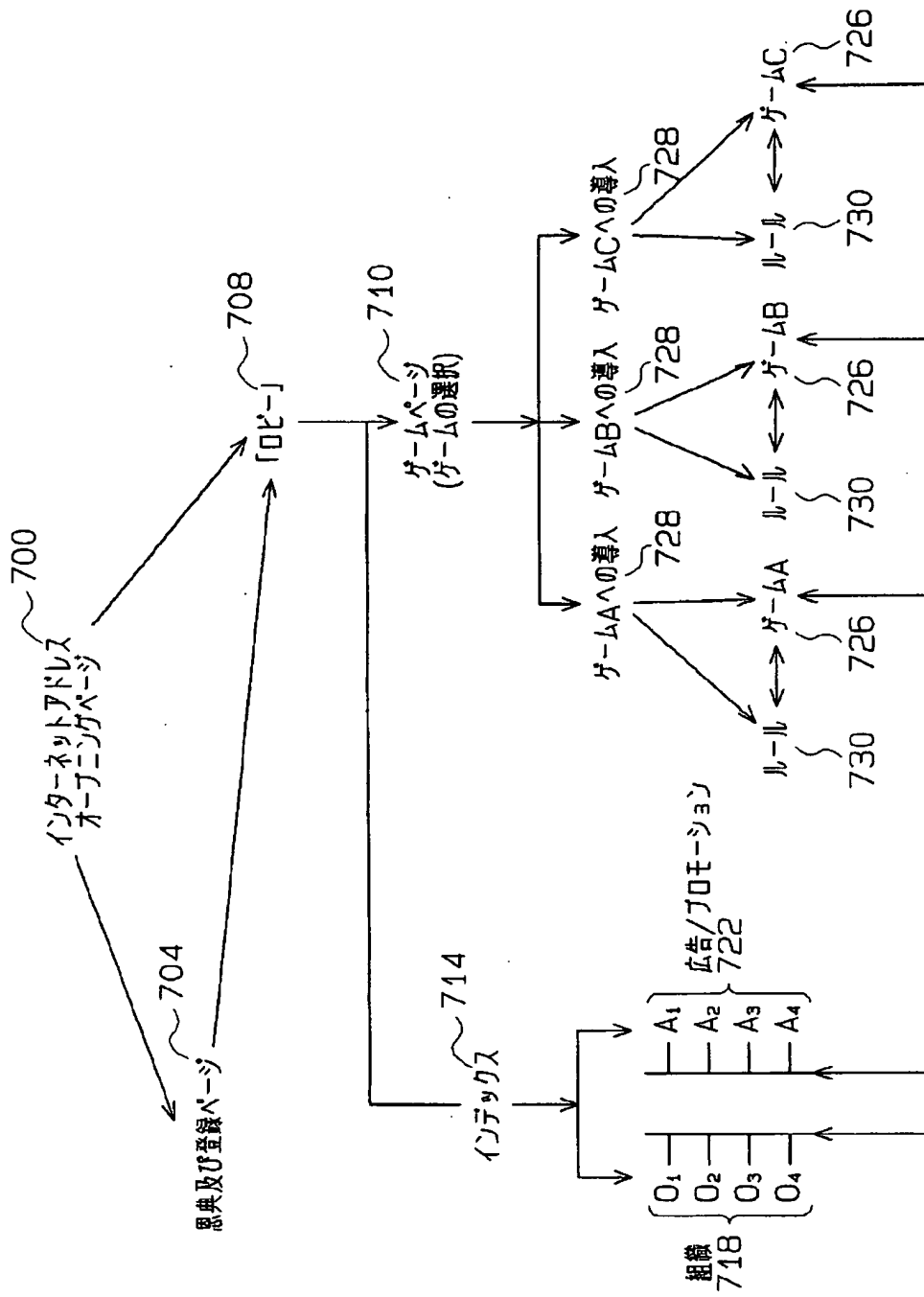


Fig.7

【図8】

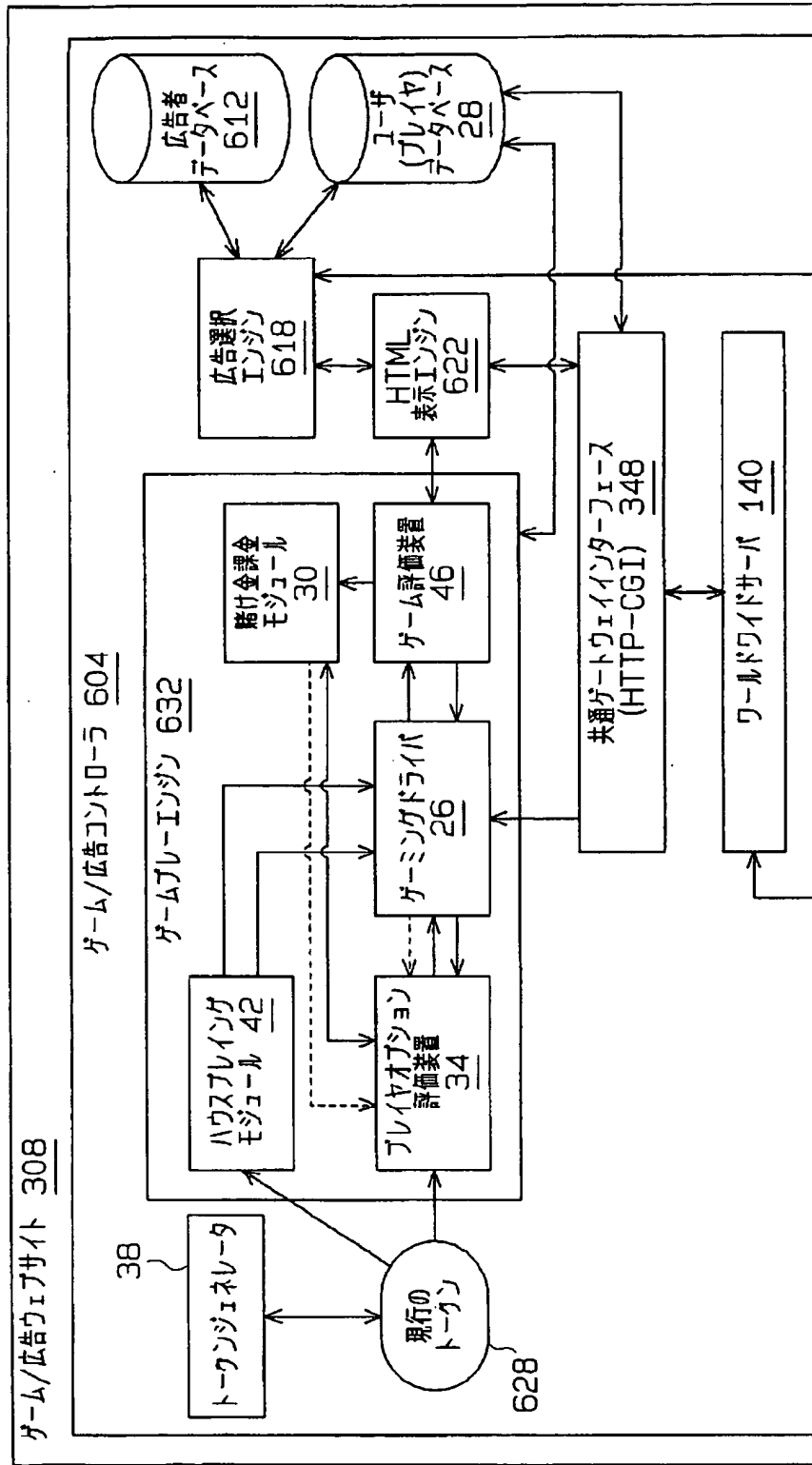


Fig. 8A

【図8】

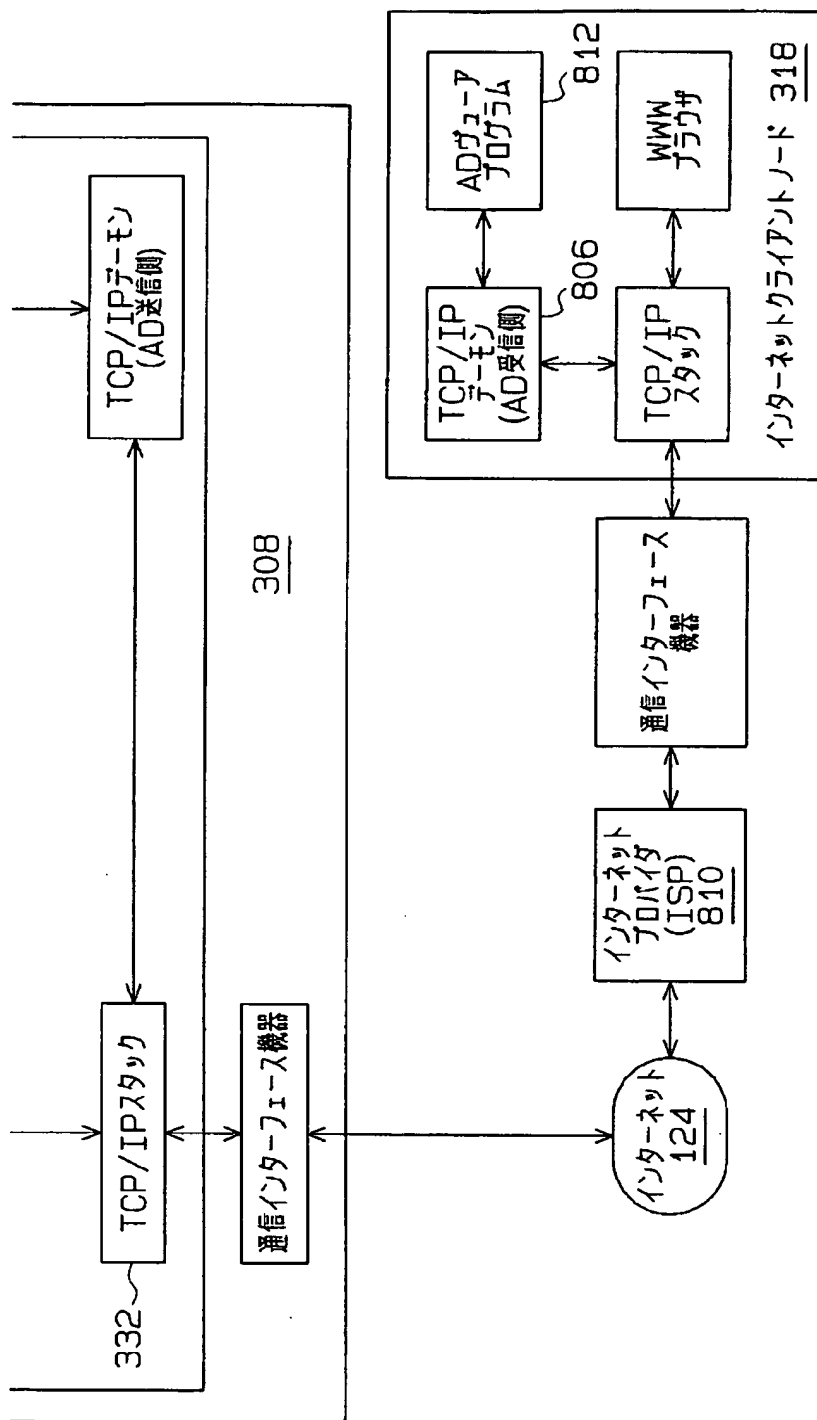


Fig. 8B

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/US97/00872

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

IPC(6) :A63F 9/24

US CL :348/6-8, 12, 13; 364/410-412; 445/5.1, 6.3; 463/12, 13, 16, 40-42

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

U.S. : 348/6-8, 12, 13; 364/410-412; 445/5.1, 6.3; 463/12, 13, 16, 40-42

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	US 5,141,234 A (BOYLAN et al) 25 August 1992, entire document.	1-43
A	US 3,796,433 A (FRALEY et al) 12 May 1974, entire document.	1-43
A	US 5,083,271 A (THACHER et al) 21 January 1992, entire document.	1-96

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C.☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier document published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubt on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T"

later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X"

document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y"

document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"A"

document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

23 APRIL 1997

Date of mailing of the international search report

12 MAY 1997

Name and mailing address of the ISA/US
Commissioner of Patents and Trademarks
Box PCT
Washington, D.C. 20231

Facsimile No. (703) 305-3230

Authorized officer

MARK SAGER

Telephone No. (703) 308-0785

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (July 1992)*

フロントページの続き

(31)優先権主張番号 08/759,895

(32)優先日 平成8年12月3日(1996. 12. 3)

(33)優先権主張国 米国(US)

(81)指定国 EP(AT, BE, CH, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE), OA(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AP(KE, LS, MW, SD, SZ, UG), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, CA, CH, CN, CU, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, GB, GE, HU, IL, IS, JP, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MD, MG, MK, MN, MW, MX, NO, NZ, PL, PT, RO, RU, SD, SE, SG, SI, SK, TJ, TM, TR, TT, UA, UG, US, UZ, VN

(72)発明者 バン アントワープ、ジョン

アメリカ合衆国 20774 メリーランド州

スプリングデール ホバート ストリー

ト 9309

【要約の続き】

せる。